



●札覧 そうご覧数YES5 F (01)214-2850/テンコートーのaC登似店 | F (01)1614-2101/パソコンショップハドン (01)1205-1850 ● 画館 デンコードー直部本店 (018)03-1121● 育育 デンコードー青春末点 (01)7103-7850 ● 通常 デンコートー 通信 アンコードー 一角水 (02)2161-811/デンコードー 一百の公園を担店 (02)2161-811/デンコードー 一日の公園を担店 (02)2161-811/デンコードー 一日の公園を担店 (02)2161-811/デンコードー 一日の公園を担店 (02)216-181/ドンロンショップ (02)235-181/Ficulty に (03)235-181/Ficulty トインアオヤマ池袋店((3)3986-9011/ソフトビア池袋店((3)3986 -9268●上田 マイコンラント西友上田店((0268)26-3989●境津 メルバ焼津店 黒崎パソコンステーション(193)621-3541●佐世保 ベスト電器佐世保〇A館(1956)22-8660●宮崎 ベスト電器宮崎パソコン館((985)22-8325

パソコンソフト自販機

N 1991 DECEMBER

FAN ATTACK	
異色の戦国時代RPG	
伊忍道·打倒信長	4
ゲームのスクープ第2弾/ 幻影都市	10
FAN NEWS	10
キャル 愛と美の幻想世界を美少女AVGで/	106
ピーチアップ総集編2(笑) よくばり美少女ソフトふたたび//	107
DMfan ディスクステーション31号 ピンクソックスフ	108
PROGRAM	
ファンダム	35
1画面6本+N画面2本+10画面3本+FP部門1本	
ファンダムスクラム	44
マシン語の気持ち	46
アルゴリズム甲子園	47
スーパービギナーズ講座	48
BASICピクニック	26
ターボRのRAMディスクとは?	
FM音楽館	74
ゲームミュージック6曲+オリジナル 1 曲+「音楽」の知識	
AVフォーラム 今月のお題「ダンス」ほか	104
	104
ゲーム十字軍	16
のぞき穴:三国英傑伝ほか/歴史の散歩道:信長の野望・武将風雲録(武将トーナメント告知)/桃色図鑑:サークシリーズ	
情報 おもちゃ箱 FFB	30
冬のA 1 GTイベント情報、BOOK急便ほか	00
GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報	32
ほほ梅麿のCGコンテスト	100
今度は紙芝居部門で恐竜のタマゴが出たぞよ/	
FAN STRATEGY 最終回のストラテジーだい	22
記憶のラビリンス 「ソーサリアン」のシナリオはこう作れ/	24
ゲーム制作講座 コマンドに始まりコマンドに終わる	72
パソ通天国	94
ちょっとのつもりがチャットにはまる/	34
INFORMATION	
ON SALE	111
COMING SOON	112
笑ゥせぇるすまん第] 巻 / N K O ² / 舞、ほか新作情報	

MSX新作発売予定表 10月17日現在の情報	115
今月のいーしょーくー情報	110
FAN CLIP パナソニック、A1GTとMSXのこれからを語る	3 122
投稿応募要項	79
読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント	82
特別企画	
『ソーサリアン』発売記念/オリジナル・シナリオ・コンテスト	68
コンテスト用応募用紙(後編)	69
この冬新登場のA1GTの魅力を大分析!	
新ターボR「A1GT」を探求する	90

特別付録

スーパー付録ディスク#3

〈すべしゃる〉『幻影都市』幻影音楽館

〈レギュラー〉ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/ AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天 国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

スーパー付録ディスクの使い方

116

●スペック表の見方

Mファンソフトo 203-3431-1627 @

媒 対応機種 MEX 2/2+ 6 VRAM 128K 0 セーブ機能 ディスク 0 6.800円 1 ターボトの高速モードに対応 Ω

●販売、あるいは開発ソフトハウス。 ②購入な どについての問い合わせのための、ソフトハウ スのユーザーサポート用の電話番号です。 3二 1月23日発売予定 ● の本を作っている時点での予定発売時期。 ●媒体と音源 四は ROM、 国はディスク、こは MSX2+からオプションで内蔵されるようにな ったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応してい ることを意味します。また、松下電器から発売 になっている『FMパック』も同様です。ディス クの後の数字は何枚組かを意味しています。 6 対応機種/ソフトの仕様がMSX Iで動くタイ プのものは (15% (15% 2/2+、 MSX2は (15% 2/2+ MSX2+でしか動かないものは (ごご2+専用、ター ボRでしか動かないものはCOEのと表記されてい ます。GRAM、VRAMの容量 MSXIの仕様のと きは、RAM容量によって動いたり動かなかった

りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種は VRAM128Kなので、あまり関係ありません。◆セーブ機能・ゲームを途中でやめても、そこから また始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シ ューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある 場合はそのことを明記してあります。③価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です **②**備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパ 一付録ディスクに掲載のプログラム やデータなどが収録されています。







●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金 曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。 🕿 03-3431-1627 なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。



打倒信長の物語はごうしてはじまった

時は天正10年6月15日。『伊忍道』はこの日からはじまる。主人公の伊賀忍者一族は、前年に織田信長の伊賀侵攻によって壊滅的な状態になってしまった。かろうじて生きのびた者たまで行方がわからなくなってしまった。主人公たちも人目を忍んでひったりと伊賀の隠れ里に住んではいたが、ついにここも信長配下の残党狩りの手が伸びてきたのである。

突然、霞丸という影の軍に村



○にっくき信長よ われわれをどこまで苦しめれば気がすむのだ



を荒らされ、主人公は彼らに、ほとんど抵抗できぬまま敗れさる。死を覚悟したそのときに、「明智光秀が謀叛を起こした」との報がはいり、とどめをささずに立ち去っていった。まさに力をに一生を得た。だが、もうこの村にはいることはできなくなった。なぜなら、すぐに新たな遺手がやってくるだろう。そうなっては手遅れだ。今度こそ、命があぶない。

村の長老は最後の力を振り絞り主人公の傷を治し、すすむべき道を教えて力つきてしまう。 一族のうらみをはらすため、打 倒信長のために立ちあがる決心をした。

しかし、忍者としては、まだ まだ未熟で、とても信長には歯 がたたないことは、こんどの事 件でわかっている。

長老は、1人前の忍者になる ために全国の修験場をまわって 修行をしろといっていた。死ん でいった仲間たちのために、い や自分自身のためにも、早く 1 人前の忍者にならなければなら ない。そして、信長を倒すこと が与えられた運命なのだ。

こうして、命びろいをした若い忍者は旅立ちの一歩を踏み出した。それは、長く、つらい修行の旅の始まりだった。



○けがをしたからだでやっと村にたどりついてみれば、村もたいへんなことになっていた

信長に復讐を誓う叔音で立にあり、⑥

自分の未熟さをあらためて知った主人公ではあったが、もう彼に迷いはなかった。たとえ、どんなにつらかろうと、苦しかろうと、信長に復讐をするためならば、どんな努力をも惜しまない。長老の願いを、そして一族の願いを一身に背負い、若い忍者は立ち上がった。

修行の旅に出てすぐに、彼は あの信長を目撃する場面にでく わした。信長軍の行軍が目の前 を通りすぎてゆく。その中に大 けがをした信長がいたのだ。明 智光秀の謀叛で、死んではいな かったのだ。だが、今はまだど うすることもできない。実力が 違いすぎる。ただじっと草むら の中からそれを見送るしかなか った。そしていつか必ず、長老にもいわれたように、あの服部 半蔵よりもすごい忍者になって 信長を倒すのだと固く警うのだった。まずはそのために自分を 鍛える必要がある。このままで は修験場にも入れない身分だから、選者の証を手に入れることからはじめるのだ。修験場ではつらい修行が待っている。それをひとつひとつ乗り越えていくのだ。



○使費忍者の隠れ里をあとにして、打倒信





いるようだ 男が信長か? けが

G



このゲームシステムはこれでバッチリ

共の一 キャラクタの成長

このゲームにおいて、キャラの 成長に大きく関係しているのが 16種類の職業。おもしろいとこ ろは成長のしかたが、それぞれ の職業によって異なるところだ。 たとえば、主人公である忍者だ ったらバランスよく成長してい くが、僧侶系・道士系であった ら気力の成長は早いが、体力, 力はおそい。全く逆なのが侍だ。 おおまかにいうと、こんな感じ になるが、職業によってパラメ ータの上昇の仕方に変化をつけ てそれぞれの特徴を出している ってわけ。僧侶は仙術を、道士 は妖術をあるレベルになるとつ ぎつぎに覚えていく。侍は術を 扱うことはできない。忍術は知 っての通り修行で体得していく。

仲間になっていないキャラの レベルも、主人公と同等近くま で上がっていくので、いつメン バーチェンジをしてもこまるこ とはないから、うれしいよね。 早めにベストメンバーを見つけ て試練に立ち向かっていこう。 ここでは、キャラのパラメータ について、細かく紹介しておく から、仲間を選んだり、レベル を上げるときの参考にしてほしい。

企業

職業は、忍者、僧、道士、侍の4つの系統 に分かれ、全部で16種類の職業がある。

●性別

「伊忍道」の中に登場してくるのはほとんどが男ばかりだ。しかし、忍者の中には「くノー(くのいち)」と呼ばれる女忍者もいる

●体力

攻撃を受けるたびに減少する。いわゆるヒットポイントというパラメータだ。体力が 0になると、運がまくてけがという状態になる。運が悪いと死亡する

●気力

術を使うたびに減少する。いわゆるマジックポイントというパラメータだ。レベルが上がるたびに気力が増え強力な術を使えるようになる

●知力

この能力値が高いほど、忍術・妖術・仙術 の成功の確率が高くなる

●力

攻撃力に関わる能力。攻撃力の補助的なバラメータだ。武器を使いこなす能力も、このバラメータが関係する

●素速さ

攻撃の素速さや敵の攻撃をよける確率に関係するパラメータ。この能力値が高いと素速く攻撃でき、攻撃をよける確率も高くなる。 忍者は、この能力に優れている

○ゲーム開始直後の主人公は、体力も気力も少なく非常に弱い。経験値を上げることが第一数

●運

戦闘時に敵から逃げられる確率や毒などの 特殊攻撃をよける能力に関係するパラメー タ。この能力値が高いほど、敵から逃げた り攻撃をよけたりできる

●レベル

「人物」の成長度を表すパラメータ。レベル が高いほど各能力値は高くなる。戦いに勝 ち経験値を得ると必要経験値が減り、必要 経験値が0になると次のレベルに上がる

●必要経験値

レベルが上がるために必要な経験値。必要 経験値は敵を倒し経験値を得るたびに減っ ていき、0になるとレベルが上がり、次の レベルまでの必要経験値が表示される

●攻撃力

敵に対する攻撃の強さを表すパラメータ。 「人物」自身が持つ攻撃力に装備している武 器の攻撃力が加わり、このパラメータの値 になる。力の能力も関係してくる。

●守備力

敵の攻撃に対する守りの強さを表すバラメータ。「人物」自身が持つ守備力に装備している防具などの守備力が加わり、このバラメータの値になる。

●術防御力

敵に術をしかけられたときの防御力の値を 表すパラメータ。「人物」の持つ術が御力に 護符(こふ)などの防御力が加わり、このパ ラメータの値になる。

其の二 修 行 を す る

主人公(忍者)は修験場で試練を クリアすることによって修験場の 長老から、術(忍術)を授かる。と まあ、これが基本になって話が進 んでいくんだ。では、具体的にど のような方法で術がもらえるのか を説明しておこう。

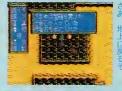
まずそこの修験場の長老に話しかけ試練の内容を聞く。その試練というのは、洞窟のなかにあるアイテムを取ってくること。アイテムな修験場ごとに違うけど、アイテムを手に入れるまでの手順は、どこの修験場でも同じだ。指定された修験場に行き、長老の話を聞いて洞窟の中から探してくればいい。これで、めでたく術が使えるとい

うわけ。こう書くとすごく簡単な ゲームのような気がしてきたキミ、 ひとこと忠告しておこう。そんな 簡単なゲームじゃない! 目的は 単純だけど結構苦労するんだ。何 が大変って、敵が強い。かなりの レベルまで上がっていても、気を 抜いているとけがをすることまち がいなし。まあ、このゲームに限 ったことではないけどね。こうい う基本的なことを大事にしてプレ イしてほしいな。

最後の試練を成し遂げたとき、宿 敵、信長に対して一矢を報いるこ とができるだろう。その日が来る まで修行あるのみ。最強の忍者を めざして、がんばるのだ。



イベントってやつだ 持ってこいといわれた 持ってこいといわれた。



れた。クリアってやつだ。長老は術を授けてくりつ・〇急いで長老のもとに、行者石を届ける

其の三仲間をみつける

このゲームでは仲間を見つけて、パーティを組んでいくということが、プレイしていくうえで重要なカギになっている。忍者にはない特性をもっているキャラを仲間に加えておくと、あとあと役にたつぞ。でも、パーティの組みかたは自分がどんな戦い方をするかで決めるのがベスト。

でも、僧侶はいたほうがいいだろう。回復系の術を使えるキャラが多いほど、楽にゲームが進むからね。最初のうちはなかなか仲間にはなってくれないが、根気強く語り合えばきっと仲間になってくれるはず。反信長の考えをもった人たちは比較的仲間にしやすい。た

だし、甲賀忍者とは相性が悪いみ たいで、なかなか打ち解けあって くれない。

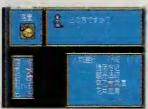
ちょっと耳寄りな情報をプレゼントしよう。「飛行仙」という特技をもっているヤツは、服部半蔵、天海、毘沙門の3人だけなんだ。



●服部半蔵のような超有名な忍者だって、 仲間に入れることがでいるんだ



●旅を続けていると、同じ考えをもった忍 者が仲間になることもある



●
の宿屋には、たくさんの人々が集まる。
の中から有望な人材を捜すのだ



●忍者などとの戦いに勝つと、降参したや つを仲間に加えることもできる



●いくら仲間に入れたくても、相手に信用 されないと断ってくる シビアだな

其の四 戦闘システム

『伊忍道』は、いままでの光栄のゲ ームとは違い、RPGということを 強く前面に出しているゲームだ。 敵と出会ったりすると、コマンド 入力式の戦闘画面に切り替わり、 忍術や妖術を使ったりする泊力あ るバトルシーンが繰り広げられる。 敵は、大鼠、毒蛇といった動物や ムカデのような昆虫、土鬼や風鬼 のようなものまで、よくぞ集めた なというくらいに妖怪たちが約 150種類も登場するのだ。敵は、そ れだけではなく信長側についてい る忍者たちもいる。こいつらと戦 って経験値を稼ぎ、レベルを上げ て、りっぱな忍者にならなければ ならない。

さて、戦闘は素速さの能力値の高さで攻撃の順番が決まる。先手攻撃をしたほうが、被害も少なく有利になる。隊列の決め方も重要になってくるので、体力や攻撃方法を考えたうえで決めたほうがいいだろう。



●敵が現れた。こちらは3人、レベルも分上がっている いっきに斬る/



其の五

全国の修験場をまわって、十分に レベルが上がってきたら、いよい よ戦国大名の下で働くことができ るようになる。全国の大名はとき どき求人を出して、潜入や混乱と いった『信長の野望』シリーズで おなじみの仕事を頼んでくる。『信 長の野望」では、忍者に命令するほ うだったのに、なんか最初は違和 感があって変な気分になってしま う。でも、忍者はこんなに大変だ ったんだなんて思えてしまうから 不思議だ。

レベルを上げれば、すぐに仕事が あるのかというと、なかなか求人 はしていないのだ。たとえ求人し ていたとしても、信頼度が少ない と、まったく相手にしてもらえな いし、信長側の大名は、警戒して いるせいか、やけに冷たい。最初

のころは、反信長側の陸中国の伊 達政宗とか、中立の出羽国の最上 義光などを頼るのがいいだろう。 潜入、混乱といった仕事のほかに、 大名が合戦をおこすと、合戦に参 加することもできてしまう。これ は、実際に部隊を引き連れてヘッ クス戦をやれるのだから、SLGフ アンにうれしい設定になっている。 ヘックス戦では、忍術を使った今 までにない戦闘ができるぞ。



○この城で間者を募集しているら ○敵国に潜入せよ、という命令が しい。やろうか、迷ってしまう



下った。失敗は許されないぞ



○潜入成功/ さあ、情報収集た ふむ、ふむ。なるほど



○やったー。成功報酬は金840た これで何か武器でも買うぞ

RPGとして進んでいくゲー ムも途中からSLGの要素が少 しずつ出てくる。なんとヘック ス戦ができてしまうのだ。今ま ではRPGとして、経験値を稼 ぐだけだったわけだが途中から はSLGのようなこともできて しまう。いっぺんに2つのジャ

ンルを楽しめてしまって、なん か得をした気分になってしまう。 さて、後半はというと、近江の まわりの国を合戦で攻め落とし、 近江の安土城に潜入する。城内 のダンジョンをくぐりぬけると 織田信長との運命の対決が待っ ているのだ。



天正12年 4月10日



この右の一覧表はゲーム中に 登場する主な店を表にした。 どの店がどんな形をしていたか を覚えていないと、一度中に入 って確かめないとわからないと いう、めんどうくさいことにな ってしまうのだ。このショップ

ガイドを持ってれば迷ったり悩 んだりすることもなくなるから 便利だ。この他にも遊戯場や、 質屋があるけど特定の町にしか ないので省いてしまった。下の 技は、かなりせこいけど、やっ てみてるとおもしろいと思うよ。

多战の等别心影

ゲームを始めたばかりのころは、 金がなく武器や防具、薬草などが、 なかなか買えない。そんなときに 便利なテクニックを紹介しよう。 やり方はすごく簡単だ。まず、ど んなヤツでもいいから、自分の仲 間にしてしまう。能力値を調べて 能力値の低いヤツなら持っている もの、装備しているものを、すべ て取り上げて別れてしまうのだ。 このテクニックを使えば、金を使 わずに武器などが手に入る。







入り口の両側にち ょうちんが下がっ ているのが宿屋だ。 疲れたら、ここで 休もう

入り口に大きい赤 いちょうちんが下 がっているのが、 飲み屋だ。情報を 集めるぞ

のれんの色が黄色 なのは古道具屋だ 薬、護符、道具な どを売っているの

赤いのれんは、刀 剣商だ。武器。 防 具を売っている。 買取はしてくれな 114

入り口の両側に木 があるのが医者だ。 けがをしたら、こ こに急いで来るべ

小さくて、かわい い家は、易者だ。 これまでに出会っ た人物の情報を教 えてくれる

この小さな家で. ごちゃごちゃして るのが修験場だ。 がんばって鍛えち やうぞ

修験場の中にもち や一んと宿屋があ る。修験場の敵は 強いから、ここで セーブを忘れるな

修験場に飲み屋が あるなんで……。 酒を飲むだけでな く情報収集の場で もあるのだ。

ここから、船に乗 り、島に行くこと ができる。行き先 は港によって決っ ている。

さあ いよいよ出発のときでござる

さて、システムの紹介が、終ったところで、少しだけ序盤の ゲーム展開を見てみよう。

ここは紀伊半島のなかほど、 山間にある伊賀の隠れ里。まずはここからゲームはスタートする。この村にくすぶっている のが主人公。彼は未熟な若い忍 者で、身分も低い。まだまだ修 行中の身であるのに、戦国時代 のまっただなかに放り出される のだ。だが、一人で旅をするの



○最初の修験場は富士の北嶺だ。

| Table | Record |

○長老様、お世話になりました。信長は必ず倒します

は心細い。このゲームでは主人公を含め、3人で冒険ができるようになっているから、早めに仲間を見つけよう。とはいっても、最初のうちは誰も仲間になんてなってくれない。やっぱり、レベルは低いし、何よりも信用度がないからね。でも、それをクリアしていけばすぐに仲間に

なってくれる。だけど、このゲームのが存在していてくれる。だけどは相性といいて、仲間になりにる。 理理してがいる。加速ではいるときしている。 とりあえず、村の

長老から聞いた話をよく覚えておいたほうがいい。重要なことばかりだから聞きもらしたりすると大変だ。

「伊忍道」のフィールドマップは、北海道を除く日本全域におよんでいて、画面数にすると、約1000枚という広大なものだ。 当然のことながら、かなりの距 離を歩くことになる。歩き回っているうちに、疲れて倒れてしまうことだってある。そんなときに敵が襲ってくるんだ。そいつがまた強いことが多くて、レベルが低いとあった。負けたら、金も半分とられてしまうのだ。負けというま惨さ。そうなっても平気なように町で宿屋があったら、必ずセーブするようにがけよる。あたりまえのことだけどね。



○情報収集は、こまめにやること

まずは富士の修験場に向かうべし

村の長老の教えの通りに、富士の修験場へ向かうよりも、先に「選者の証」というアイテムを取っておかなければならない。このアイテムがないと修験場に行っても修行させてもらえないから無駄足になってしまうんだ。これは隠れ里のすぐ上の洞窟にある。ただ、ここにいきなり入ってしまってもいいが、途中でセーブできる宿屋がないので、そこからちょっと東に行ったところの伊勢の城下町で、セーブしてから洞窟にはいるほうが安全だぞ。

さて、めでたく「選者の証」を

手に入れたらまっすぐに富士の 修験場へ向かおう。途中にある 三河と遠江に寄って、仲間を捜 したり、装備を整えるのもいい だろう。

修験場に着いたら、白ひげの 長老に話かけてみよう。何をすればいいかを教えてくれるぞ。 そこで出された試練を見事にの りこえると忍術を授けてもらえ る。そして長老から、次に行く べき修験場を教えてもらえるの で、そこへ向かおう。

前半はこれを繰り返してキャラを成長させていくことがメインになっていく……。



○●深の質も用を出て宮上北端に向かる



)火龍石をとってくるのが最初の試練だ



○火龍石を見つけたぞ!! 急いで地上に戻るのだ



○火龍石を届けると火炎の術を授かった



◇次の修験場は筑波にある。急ぐのだ



8

武器・防具類一覧

主武器

名 称	価格	攻撃力	防御力	使用可能職業
木刀(ぽ(とう)	80	8	ال مساددا	
樫の杖(かしのつえ)	-			忍者、侍、僧
	55	6	0	全員
智杖(ちじょう)	80	11	0	僧
算木(さんぎ)	120	7	0	道士
金剛杖(こんごうじょう)	160	14	1	僧
剣	100	10	0	忍者、侍
短刀	120	13	0	全員
忍者刀(にんじゃとう)	210	16	3	忍者、侍
野太刀(のだち)	420	29	3	侍
なぎなた	2500	45	2	侍、僧
鎖鎌(くさりがま)	380	55	0	忍者、侍
大刀(だいとう)	180	21	0	侍
金剛杵にんごうしょ)	1300	32	0	僧
長尺(談)やり	970	44	1	侍
黒鉄の太刀(たちがねの)	960	52	2	侍
鋼忍刀(こうにんとう)	940	32	2	忍者、侍
正宗(まさむね)	3800	65	3	忍者、侍
炎鬼杖(えんきじょう)	1680	23	2	道士
村正(tipsta)	7700	83	0	侍
鬼切丸(おにきりまる)	7500	85	0	忍者、侍

頭部防具

名 称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
兜巾 (ときん)	90	0	4	僧
笠子 (かさご)	95	0	5	全員
烏帽子はほし	120	0	5	道士
鉢金 (はちがね)	380	0	10	忍者、侍
鎖頭巾(くさりずきん)	800	0	16	全員
鉄兜 (てつかぶと)	1000	0	20	侍
不動明王兜(ふどうみょう)	_	0	35	侍
三宝荒神兜(さんぼうこう)	_	0	42	侍
鉄笠 (てつがさ)	2500	0	35	忍者、侍、僧

飛び道具

名 称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
三方手裏剣(さんぽう)	150	10	0	忍者
八方手裏剣(はつぼう)	700	24	0	忍者
棒手裏剣(しゅりけん)	250	17	0	忍者、侍
吹き矢	1000	16	0	忍者、道士
半弓 (はんきゅう)	1500	38	0	忍者、侍
弓矢	2500	48	0	忍者、侍

主防具

-					
名	称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
胴着	(どうぎ)	10	0	6	忍者、侍、僧
道服	(どうふく)	8	0	4	道士
作務在	て(さむえ)	35	0	7	全員
	え(にんじゃふく)	24	0	7	忍者
鈴懸	(すずかけ)	160	0	12	僧
	(はおりばかま)	280	0	12	忍者、侍
袈裟	(Ità)	380	0	13	僧
直垂	(ひたたれ)	460	0	14	道士
鎖帷子	(くさりかたびら)	320	0	16	全員
74	(たんこう)	960	0	22	忍者、侍
大鎧		1600	0	26	侍
黒鉄鎧	(くろがねよろい)	3100	0	33	侍
金剛惟一	【こんごうかたびら)	4500	0	38	忍者、僧、侍
虎皮服	(とらかわふく)	4800	0	33	道士

薬・特殊道具類

名 称	価格	効 果
薬草	8	体力を多少回復
金創薬(きんそうやく)	16	けがを治す
解毒丸(げどくがん)	12	毒を治す
気力丸(きりょくがん)	500	気力を多少回復
体力丸(たいりょくがん)	80	体力が100前後回復
敵討薬(てきとうやく)	95	敵1人を攻撃する
伝火 (でんか)	200	前方の敵すべてを攻撃する
煙り玉(けむりだま)	160	戦闘から逃げられる
忍力草(にんりきそう)	40	製薬 1 (特技)によって体力丸になる
行者草(ぎょうじゃそう)	325	製薬2(特技)によって気力丸になる
天狗の羽(ふ(゚゚))	100	行ったことのある城下町に移動。ダンジョンの中 では入り口に移動する
選者の証(もかし)	0	富士修験場に入場するために必要
火龍石(かりゅうせき)	0	富士修験場修行終了アイテム
地神石(ちしんせき)	0	筑波修験場修行終了アイテム
天の宝珠(ばんの)	0	羽黒山(出羽)修験場修行終了アイテム
般若珠(はんにゃじゅ)	0	恐山修験場修行終了アイテム

護符

名 称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
守札 (まもりふだ)	120	0	2	全員
龍の鱗(りゅうのうろこ)	300	0	4	全員
鳳凰の羽(はからの)	1000	0	6	全員



異色世界で展開するストーリー

謎とされていた部分が多少あ きらかにされたので、そこを紹 介していきたいと思う。

その前に、前回のスクープで お伝えしたストーリーをかんた んに紹介しておくと、地殻変動 が起こり一夜にして崩壊してし まった香港に「SIVA」とよば れる国際情報企業集団か登場した。20年後、香港において絶大な権力を持つようになったSIVAは、人々の生活する区域を安全な上層区域と危険な下層区域にわけて管理していた。そんな未来の香港を舞台に、何者かに誘拐された双子の少女の1人





シャオメイを捜すために、主人 公の天人(ティェンレン)が行動 を始める。と、いうものだ。

この香港崩壊の背後には「魔 天教」の影があったのだ。ただ し、どんな形でかかわっていた のかはわからない。こうなって くると気になるのが、魔天教と SIVAの関係だろう。この事 件から20年後の香港の実権をに ぎっていたのがSIVAだった ことから考えても、この両者の 関係にはじつにあやしいものが あるではないか。だけど、残念 ながらここから先は謎のままに なっている。

しかしこれから先、天人たち がシャオメイを見つけだす間に、 SIVAの組織とも何らかのか かわりが出てきそうだ……。

10

登場するキャラクタは全部で30人以上/

このゲームに登場するキャラクタは、味方が8人に敵が9人。その他、ストーリーが展開していくと次々に登場してくるキャラクタを合わせると、全部で30人以上のキャラクタが登場するのだ。そして、このゲームの特徴の1つに、ストーリーの途中に敵側がしていることを見せてくれる「カットイン方式」というイベントシーンがある。

これによって、ゲーム中にどこで何が起こっているのかが手にとるようにわかり、RPGにありがちな、何をすればいいのかわからなくなっちゃた。ということがほとんどないのだ。

そして「せっかくイベントシーンで見せるんだから、個性的なキャラクタを登場させました」(マイクロキャビン・谷口さん談)というだけあって、こんなことがあってもいいのか? と思えるようなキャラクタがバン

バン登場してくる。なんと、H ゲームでおなじみのベッドシー ンまで出てくるのだ。しかも、 男同士のベッドシーン。この他 にも、妙なキャラクタがたくさ ん待っているぞ!?

NPC(ノン・プレイヤー・キャラクタ)

このNPCというのをわかりや すくいうと、おたすけキャラク タのこと。ストーリーの中で、 起こるイベントなどをクリアす るためだけに登場したりするの だ。中にはストーリーとは関係なく、制作者の遊びで登場する NPCもいるから楽しい。『幻影都市』には、こんなNPCが30人以上も登場するのだ。



オープニングビジュアルをちょっと紹介

いよいよ制作も大詰めといったところになってきた「幻影都市」だけど、まだMSX版のオープニングのビジュアルシーンが完成していないということなので、今回はPC-98版のビジュア

ルシーンを紹介しておこう。ただし、PC-98版もまだ完全にできているわけではないので、今あるバージョンからいくつかのカットを載せておいた。

完成バージョンでは、それぞ

れのカットがなめらかなアニメーションで描かれスピーディーにシーンが展開されるそうだ。 そのうえ、MIDI音源を使っての迫力あるBGMが鳴るというのだから、ゲームを始める前 から気分は盛りあがりっぱなし。 しっかり「幻影都市」の世界に入 りこませてくれるデキになりそ うなのだ。今はこのカットをじ っくりと見て、少しでもその気 分を味わってほしい。



画面から得られる情報はこんなにあるのだ

ゲーム中に必要なすべての操作は、このメイン画面からできるようになっている。

コマンド類の配置は、よく見かける普通のものだけど、各コマンドの文字が大きくなってい

て、とても見やすくわかりやす いものになっているのだ。

これは、今回採用されたマウスによる操作のために、間違って他のコマンドを選んでしまわないようにとの配慮があったの

だろう。マウスを使い慣れていない人には、とてもうれしい配慮がされている。

もちろんマウスでの操作だけ じゃなく、キーボードやコント ローラからの操作もできるよう になっているぞ。マウスがなく ても安心。

それでは、各コマンドの意味 を紹介しよう。中には初めて見 るコマンドもあるんじゃないの かな?

これがメイン画面



SYSJYYK

ここを選ぶとゲームシステムの設定画面に入れる。ここでは、現在のバーティの状態のチェックや細かい設定の変更ができる。とても重要なコマンドだ

EQUIPコマンド

キャラクタが装備している武器や防具などを、別の装備に変更したいときに選ぶのがこのコマンドだ。ちょくちょくお世話になる大切なコマンド

MAGICコマンド

ここを選ぶと、フィールド画面を移動中にのみ使用可能な術(幻影都市の世界では魔法とはいわない)が表示される。体力回復の術はとても便利だ

TALKコマンド

バーティの仲間と話ができてしまう、 という新しいコマンド。これを使って 仲間と相談することで、これからやる べきことが確認できてしまうのだ

ITEMコマンド

バーティの持っているアイテムを使いたいときにはこのコマンドを使う。持っているアイテムがすべて表示されるので、選んで決定して使う

自分のキャラクタ

自分のキャラクタは、3人のパーティ を組んでフィールドを移動する。ただ し、パーティを組む3人はストーリー の展開で入れ代わることもあるぞ

MOUSE

ここは、マウスを使用するときにだけ MOUSEの文字が表示されるようになっている。キーボード等を使用のとき は、何も表示されず空白になる

VRシステム

高い壁に隠れて、自分のキャラクタが 見えなくなってしまうことがある。そ んなときにこれをONにしておくと、壁 の向こう側が透けて見える

敵キャラクタ

こんな感じで敵のキャラクタが表示され、重なると戦闘シーンに突入する。 ということは、よければ敵との戦闘を 避けることができるのだ。便利!

カットイン方式の イベントシーンを 紹介//

このゲームの新しいシステムの1つにカットイン方式のイベントシーンがある。これはストーリーに展開があったとき、強制的に挿入されてくるビジュアルシーンのことなのだ。はじめて見たときは、突然の出来事にビックリするとともに、新鮮な感動をあたえてくれるはず。今回は、楽しみが減らないように最初のシーンを少しだけ紹介しておこう。

天人のアパートメント



●下層区域で対機器討業のダイバーをしている天人の部屋がここ 机の 上にはコンヒュータがあったりして、結構いい生活をしているようだ

ホウメイがやってきた



姉のシャオメイがさらわれたらしい

戦闘システムも要チェックだぞ

「幻影都市」では、「たたかう」、 「にげる」、「つかう」、「ぼうぎょ」 などのコマンドの中から、状況 にあわせてコマンドを選択して、 敵と交互に戦闘をするという、 コマンド入力式の戦闘システム が採用されている。

同社の作品「サーク」シリーズ に代表されるような、剣で切り

つけて敵を倒す/ という反射 神経が大切な、アクションでの 戦闘システム。いわゆるアクション・ロール・プレイング・ゲーム(ARPG)が苦手だった人でも、がんばって続ければどん どん先に進めるようになっているのがうれしい。

しかも、このコマンドでの戦

闘シーンでは、擬似3Dで奥行きを表現している画面の中で、アニメ処理された敵と味方のキャラクタが、まるでアクション・ゲームのように動き回って激しい戦闘シーンが繰りひろげ

られる。

下で紹介している戦闘シーン の連続写真は、誌面の都合で大 幅にカットされてしまったが、 実際はこれの数倍のアニメパタ ーンを持っているぞ。

攻擊方法も多彩!

敵、味方とも、実に多彩な攻撃方法 を持っている。おなじ敵でも数種類 の攻撃方法を持っていて、倒さなければならないほうとしてはなかなか やっかい。もちろん味方の方も、常 に数種類の武器アイテムを持ち歩け、 敵にあわせた攻撃方法を選んで戦闘 ができるようになっているのだ







されて、灰ままりなりた。



の敵の攻撃が終わるまではなにもできない



○回転しながらどんどん近づいてくる



○こんなところにまで迫ってきた



敵は、捨て身の体当たりの攻撃をしかけてきていたのだ。さあ、今度はこっちの番だ



者師に会いに 行ごうとするが…

こいつらは いったい何者だ?



○老師のもとへと急ぐ天人たちの前にあらわれたのは、いったい何者なのか? しかし、考えている余裕はないぞ/

芸もこまかいのだ

イベントシーンに限らず、 このゲームではふつうに見 ているとなかなか気がつか なかったり、見逃してしま ったりするところまで細か く描かれている。天人のア パートメントにあるコンピ ュータのモニタがチラつい



○まず、コート **○**そして、左 を背中に掛ける をそでに通す



○もう一方の腕 を右そでに通す



ていたり、吸っているタバ

コの煙がゆらめいていると

ころなんか、本当によくで

きている。コートを着ると

ころなんて、生きている人

間よりも上手に着るぐらい。

こんなところにも注目する

と、より楽しめるのだ

○きれいに整え て、差れた光!

魔灵教組織の守ヤラクタ紹介

天人たちの敵となる魔天教組織は、魔天王を中心に魔界八部衆と呼ばれる日人の側近で組織されている。この八部衆は魔天

王に選ばれた者たちだ。この他にも、魔天八部衆がそれぞれに 手下を連れていたりとあまりに も膨大な人数のため、魔天教組 織に関わる人物の総数は明らかにはされていないのが実情だ。 そして、この魔天八部衆は、 それぞれに「ダーサ」と呼ばれる 魔法のようなあやしげな術が使え、中には魔天王さえも恐れるほどのダーサの力を持つ者もいるという。



幻影都市の開発者にインタビュー!!

「幻影都市」の制作もいよいよ 追いこみへとさしかかっていて いそがしい盛りのマイクロキャ ビンさんに、気になっているこ とを読者のみんなに代わって質 問してみたぞ。代表として回答 してくださったのは「幻影都市」 の開発に携わっている中津泰彦 さんと、このゲームのキャラク 夕の原画などを担当している百 鬼丸さん。

あれもこれもと欲張っている いろ聞いてみたので、かなり読 みごたえがあるぞ。まあ、とに かく読んでみてくださいな。

□「幻影都市」を開発するきっ かけってなんですか?

A なんといっても、RPGに もっと様々な世界を持ちこみた かったということです。

「サーク」シリーズは終わっ ちゃうんでしょうか?

A いえいえ、「サーク」シリー ズはこれからも続けていこうと 思っています。新たな作品が加 わったと思っていただいてかま いません。

□ いちばん注目してほしいと ころはどこですか?

A それは、キャラクタの演技 (イベント等)シーンですね。こ こまでやるなんて/ と、きっ と思わせてあげますよ。それと、 戦闘シーンでのアニメ処理もす ごいですよ。動きで「サーク」シ リーズにだって負けていません から。全てはVRシステムの生 みだす技です。これからもVR システムは進化しますよ。期待 してください。

□ 男同士のベッドシーンがあ るっ/ ということですが、な ぜ必要だったのですか?



「幻影都市」が遊べるようになるま でもうすこしのガマンだぞ

A はい。好きだから(おいお い)じゃなくて、異常な世界を演 出するために考えました。社内 での評判だってなかなかのもの なんですよ。楽しみにしていて くださいね。

□ 登場人物は全部で何人くら いになりますか?

A いろいろ合わせて、30人以 上は確実ですね。

□ 「サーク」シリーズにあった ようなシューティングシーンは ありますか?

A いろいろと方法は考えたの ですが、ありません。

□ ターボR専用になった理由 はなんですか?

A 主にメモリ関係です。「幻影 都市」のシステムは「サーク」シ リーズの3~4倍のメモリを必 要としていたことと、処理速度 のことを考えるとターボP以外 ではちょっと……。

□ MSX2/2+対応版の発 売はありますか?

A メモリ、スピードの両方か ら見て、そのままの移植は不可 能です。スケールダウンして発 売しても喜ばれないでしょうし、 開発の手が空いていないのが実 情です。とりあえずひと段落し てから考えるつもりです。

□ 天人たちの最終目的ってな んですか? (あぶない!?)

A それは……。天人が自分を 見つけることとでもいっておき ましょう。(哲学的な答えだ)

■ MIDI対応のBGMって どんな感じですか?

A とても苦労しただけあって、 クリアな音作りができたと思っ ています。聞いてもらえればわ かると思いますが、そのすごさ は鳥ハダもんです。大苦戦して 作りあげた極上の音質を、じっ くりとあじわってください。

□ 開発でいちばん苦労した点 はどこでしょうか?

A 戦闘シーンでのアニメ処理 でしょうか? 『サーク』シリー ズよりもずっとむずかしかった

●中津泰彦さん



○「幻影都市」の開発者がこの方なのだ

●百鬼丸さん



です。アニメ処理とコマンド選 択をシンクロさせるところが大 変でした。グラフィックの担当 者が、広いマップとパターンの 多いキャラクタを目の前にして 一心に仕事をしていました。

□ 開発状況はどんなもんでし ょうか?

A ちょっと遅れぎみ。(ははは ……)でも、年末には必ず発売し ますから、お金を貯めて持って いてください。

□ 気が早いですが「幻影都市 II』の発売予定はありますか? A まだ考えていません。『幻影 都市」は完結する作品ですから。 でも、リクエストしだいでは可 能性はありますよ。

□ なにかいいたいことがあれ ばひとことどうぞ/

A すみません/ メモリが足 らなくてPCM音源がつかえま せんでした。次はかならずつか います。ごめんなさい!!

□ 読者へのメッセージを何か ひとことおねがいします。

A この『幻影都市』は、かなり 変な(おもしろい)ものになりま した。ぜひ、あなたの目、耳、 心で味わってください。



○百鬼丸さんか、いそかしいなかわざわざ描いてくださった貴重なイラストたぞ

ケーム

CONTENTS

- ★今月の付録ディスクは右 の梅麿作グラフィックが見 られます。
- ●ゲームのぞき穴→今月は ピーチアップ8、三国英傑 伝とファンダムゲームのS ILVER SNAIL (10月号掲載)の3本です。
- ●歴史の散歩道→ついにや ります武将風雲録版武将ト ーナメント団体戦!
- ●桃色図鑑→今月はサークシリーズの女の子たちが主人公です。







ゲームのぞき穴

ピーチアップ名(R・ポリス採用試験)

いるいろな楽しいモー ドが発見されたのだ/

「ピーチアップ8」に入っている日・ポリス採用試験で10倍楽しめる技が発見されたのだ。

メニュー画面でカーソルを上下に動かすとコマンドが変わるので、好きなモードで遊ぼうぜ。 (福島県/阿達裕則・18歳) ☆「SOUND TEST」にしてスペースキーを押すとゲームのBGMが聞ける。「NORMAL MODE」のときにスペースキーを押すと「OPEN MODE」になって相手のトランプが見えちゃう。最後の「さるののうみそ」は「にわとりののうみそ」になるけど、どんな効果があるのかわからない。



○カーソルを上下に動かせばいいだけ



OFOPEN MODE ASSETTLAT

三 国 英 傑 伝

するろくにも高速モー ドがあってうれしい!?

すごろくゲームで対コンピュ ータと遊ぶとき、気になるのが 待ち時間。そんなときのために 高速モードが用意されていた。 やり方は(F2)を押すだけて

やり方は(F2)を押すだけでいいんだからかんたん。これで、 1人でも楽しくすごろくができるようになる!?

(徳島県/やくも・?歳)



ないと思うけど、実際はすごく速い!

SILVER SNAIL

これを見つけられればお益持ちになれるのだ

隠れアイテム「人面にんじん」 をガイアの城の右どなりに発見 したぞ。詳しくは写真を見てね。 (埼玉県/野村周平・13歳)



○ガイアの城の右にある通路を進んで行く





歴史の散歩道① 今月のおはがき~イラスト特集/~

10月号で魏王の魂が稲泉知に 宣戦布告をした反響がすごかった。 まず、当の稲泉知がこの挑戦を 受けた(ハガキのオモテでさらに 続・続・三国志FANにも宣戦布

告!)。つづいて、SHIORIが 稲泉に、孫権の兵法書が稲泉、魏 王の魂の両者に宣戦! 加えて三 好正晃が魏王の魂の救援を宣言。 イラスト界にも戦国の嵐が吹き荒

れた! 孤立無援の稲泉知、救い の手を差しのべる者はいないの か? また、2枚採用の林童、ナ イススティック太郎もあなどれな いぞ。今後の展開に注目したい。



郎クン。迫力ある絵は軽い絵ば かりのなかにあって目立つ



の広島県・林童クン。シャープ な線とカラフルさがステキな作



○同じく林童クン。「花関索伝 の関索の結婚話をモチーフにし て描いてくれた



●静岡県・魏王の魂クン。 も得たことだし頑張って送って きてほしいものだ

対象の火泥散る



●東京都・稲泉知クン。敵は多 いが、常連の意地を見せて毎号 掲載を目指せ!



○三重県・SHIORIクン。 不思議なタッチがおもしろい、 また見てみたいぞ



●東京都・孫権の兵法書ク 両者を相手取るのは大変だが、 この先どうなる?



○大阪府・三好正晃クン。 刀するという姿勢が好感が特て る、絵はもうちょっと勉強かな



儋

みんなからの情報を待っている本 能寺の変だが、いくつかの情報が よせられている。しかし、情報に 食いちがう点などが多く、編集部 では本能寺の変は起こってはいな い。より詳しい情報を送ってもら うためにも、ここに代表的な情報 を2つ紹介しておこう。

●有名な本能寺の変が起こること を発見しました。まず、シナリオ 2でスタートします。ふつうにゲ ームを進めて丹波と山城をかなら ず取ります。そして、丹波の城主 を明智光秀にします。つぎに、す べての領地を委任して、織田信長 は山城を本国にします。このとき、 山城には信長の以外の武将を置か ないようにします。山城の兵は39 にします。あとは1582年5月にな ると、明智光秀が攻めてきて本能

寺の変が起こります。

(茨城県/GENIUS豊田・16歳) ●本能寺の変のウワサの真偽の追 求について。シナリオ2の実力モ ードを織田信長でプレイします。 領土を丹波と山城を含んで18国 くらいになるまで広げます。丹波 の城主を明智光秀にして、数名の 武将と多勢の兵を置きます。この とき丹波の国は絶対に委任しては いけません。織田信長は山城を本 国にして家臣に織田信忠と森蘭丸 を呼んでおきます。山城の兵は0 にしてください。ゲームを続けて いると本能寺の変が起こります。

(山口県 吉武直樹・?歳) 2人の情報に共通なのが信長が 山城の城主、明智光秀が丹波の城 主だということぐらいだ。あとは、 条件に違いがある。編集部で確認

GENIUS豊田の主張

シナリオ2

ふつうにプレイをするが丹波と山城 はかならずとる

丹波の城主を明智光秀にする

すべての国を委任にする

織田信長は山城を本国にする 山城には織田信長以外の武将を置か

山城の兵は39にする 1982年5月に本能寺の変が起こる

をしてみたのだがどちらの方法で も本能寺の変は起こらなかった。 きっとまだ条件があるのに気づい ていないからだと思う。本能寺の 変は「信長の野望・武将風雲録」の なかでいちばんのイベントだろう から、ぜひ見てみたいたいものだ。 より詳しい情報を待っている。

吉武直樹の主張

シナリオ2、実力モード 領土は丹波と山城を含んで旧国ぐらいに

広げる

丹波に明智光秀と数名の武将と多勢の兵 を置く

丹波の国は絶対に委任してはいけない 織田信長は山城を本国にする

山城に織田信忠と森蘭丸を呼んでおく 川城の兵は口にする

ゲームを続けていると本能寺の変が起こる



○1582年なのに本能寺の変は起きない

歴史の散歩道② 武将風雲録

武将トーナメント 決戦/関ケ原団体戦

ゲームを持ってなくて「島津くん〜」に参加できなったアナタに朗報/

今回は戦国を舞台に戦うぞ!

全国の大名が天下一続を夢見て、自らの軍団を率いて合戦を繰り返し、弱者は淘汰され、強者はさらに力を持つ者によって取ってかわられる。そんな戦国時代のさまはまるでトーナメント戦のよう(けっこう強引かなア)。これをモチーフになにかイベントができないかと考えたところ、過去2回開催し好評を博した、武将トーナメントに思

い到った。そこで今回は、武将 風雲録で戦国を舞台に8軍団に よるトーナメント戦を行うこと にした。名づけて「決戦/ 関ケ 原」。もちろん、参加軍団を決め るのはキミだ。あ、ちなみに武 将風雲録には関ヶ原の古戦場マ ップはないので、23国美濃の国 を舞台にしようと思う。やっぱ り、戦国の合戦といえば関ヶ原 はかかせないよね~。



思い思いの軍団を組織して夢を実現してほしいの群雄が夢見て果たせなかった天下統一。かわり

シナリオ名登場 全 武 梅 リ スト

1		00		54	760		9	TEAL		9	□ □			
武符名	流入	所属大名	所属国	戦闘力	武将名	ah 7x	所属大名	班属国 暇	र विशेष्ठ	武特名	読み	所属大名	所属田	戦制力
赤井直正	アカイナオマサ	波多野	丹波	79	上杉景勝	ウエスギカゲカツ	上杉(謙)	越後	83	蒲生賢秀	ガモウカタヒデ	織田	伊賀	43
赤尾清綱	アカオキヨツナ	浅井	近江	66	上杉景虎	カエスギカゲトラ	上杉(謙)	越後	55	河合吉統	カワイヨシムネ	朝倉	越前	28
赤松則英	アカマツノリヒデ	_	播磨	65	上杉景信	ウエスギカゲノブ	上杉(謙)	越後	42	神戸具盛	カンベトモモリ	織田	伊勢	42
赤松則房	アカマツノリフサ	赤松	播磨	39	上杉謙信	ウエスギケンシン	上杉(謙)	越後	100	喜入季久	キイレスエヒサ	島津	薩摩	57
赤松義祐	アカマツヨシスケ	赤松	播磨	46	上杉憲政	ウエスギノリマサ	上杉(謙)	上野	38	北条景広	キタジョウカゲヒロ キタジョウタカヒロ	上杉(謙)	上野上野	45 78
秋山信友 明智秀満	アキヤマノブトモ アケチヒデミツ	武田	信濃美濃	74 74	上杉憲盛 宇喜多忠家	ウエスギノリモリ ウキタタダイエ	北条 宇喜多	武蔵	51 67	北条高広 北畠具教	キタバタケトモノリ	織田	伊勢	69
明智光秀	アケチミツヒデ	織田	美濃	82	宇喜多直家	ウキタナオイエ	宇喜多	備前	61	吉川経安	キッカワツネヤス	毛利	石見	59
浅井長政	アサイナガマサ	浅井	近江	82	宇喜多秀家	ウキタヒデイエ	1 80 20	備前	70	吉川広家	キッカワヒロイエ	_	石見	61
朝倉景鏡	アサクラカゲアキラ	朝倉	越前	56	氏家卜全	ウジイエボクゼン	織田	美濃	66	吉川元長	キッカワモトナガ	毛利	石見	72
朝倉景健	アサクラカゲタケ	朝倉	越前	57	氏家守棟	ウジイエモリムネ	最上	出羽	53	吉川元春	キッカワモトハル	毛利	石見	85
朝倉義景	アサクラヨシカゲ	朝倉	越前	39	臼杵鑑速	ウスキアキハヤ	大友	豐後	58	京極高次	キョウゴクタカツグ	-	近江	55
浅野長政	アサノナガマサ	織田	美濃	64	宇都宮国綱	ウツノミヤクニツナ	-	下野	45	吉良親貞	キラチカサダ	長宗我部	土佐	70
朝日奈信置	アサヒナノブオキ	-	駿河	45	宇都宮広綱	ウツノミヤヒロツナ	宇都宮	下野	34	吉良親実	キラチカザネ	_	土佐	51
朝比奈泰朝	アサヒナヤストモ	=	遠江	66	上井覚兼	ウワイカクケン	島津	薩摩	65	九鬼守隆	クキモリタカ	_	伊勢	69
足利義昭	アシカガヨシアキ	足利	山城	24	江戸重通	エドシゲミチ		下総	38	九鬼嘉隆	クキヨシタカ	毛利	伊勢 石見	75 67
足利義氏	アシカガヨシウジ	北条	下総	28	江里口信常	エリグチノブツネ	龍造寺	肥前	80 70	口羽通良 熊谷信直	クチバミチヨシ クマガイノブナオ	毛利	石見	68
蘆名盛興 蘆名盛隆	アシナモリオキ アシナモリタカ	蘆名	陸前	51 67	円城寺信胤 遠藤基信	エンジョウジノブタネエンドウモトノブ	龍造寺 伊達	肥前陸奥	/U 49	・	クルシマナガチカ	-15/1/1	伊予	59
蘆名義広	アシナヨシヒロ		陸前	43	大久保忠世	オオクポタダヨ	徳川	三河	69	来島通総	クルシマミチフサ	_	伊予	66
安宅清康	アタギキヨヤス	_	續岐	62	太田資正	オオタスケマサ	-	常陸	70	黒田官兵衛	クロダカンベエ	_	播磨	85
安宅信康	アタギノブヤス	三好	讃岐	57	大谷吉継	オオタニヨシツグ	_	越前	72	黒田長政	クロダナガマサ	_	播磨	78
穴山信君	アナヤマノブキミ	武田	駿河	40	大友宗鱗	オオトモソウリン	大友	豐後	76	高坂昌信	コウサカマサノブ	武田	信濃	83
姉小路信綱	アネガコウジノブツナ	姉小路	飛驒	41	大友親家	オオトモチカイエ	-	豐後	62	香宗我部親泰	コウソカベチカヤス	長宗我部	土佐	72
姉小路頼綱	アネガコウジョリツナ	姉小路	單派	63	大友親盛	オオトモチカモリ	-	豐後	50	河野通直	コウノミチナオ	河野	伊予	36
尼子勝久	アマゴカツヒサ	-	播磨	39	大友義統	オオトモヨシムネ		豊後	39	河野通宣	コウノミチノブ	河野	伊予	62
天野景賞	アマノカゲツラ	_	遠江	41	小笠原長忠	オガサワラナガタダ	徳川	遠江	59	小島職鎮	コジマモトシゲ	上杉(議)	越中	27
天野隆重	アマノタカシゲ	毛利	出雲	67	岡利勝	オカトシカツ	宇喜多	備前	57	児玉就英 ・ 木造具政	コタマナリヒデ コヅクリトモマサ	織田	安芸伊勢	67 51
荒木村重	アラキムラシゲ	_	摂津	69	岡部元信	オカベモトノブ		遠江	64	不逗具以 後藤又兵衛	ゴトウマタベエ	700.00	播磨	83
安国寺恵瓊安藤守就	アンコクジエケイ アンドウモリナリ	織田	安芸美濃	11 48	岡本正親 岡吉正	オカモトマサチカオカヨシマサ	鈴木	下野 紀伊	50 52	小西行長	コニシユキナガ	_	備前	51
井伊直政	イイナオマサ	West (TT)	遠江	78	奥田忠高	オクダタダタカ	織田	大和	59	小早川隆景	コバヤカワタカカゲ	毛利	安芸	72
池田勝正	イケダカツマサ	三好	摂津	64	奥山常陸介	オクヤマヒタチノスケ	織田	伊勢	43	小早川秀秋	コバヤカワヒデアキ	_	安芸	57
池田恒興	イケタツネオキ	織田	美濃	63	長船貞親	オサフネサダチカ	宇喜多	備前	42	小早川秀包	コバヤカワヒデカネ	_	安芸	68
池田輝政	イケダテルマサ	-	尾張	67	長船綱直	オサフネツナナオ	-	備前	32	斎藤竜興	サイトウタツオキ	-	越前	55
石川数正	イシカワカズマサ	徳川	三河	50	織田有楽斎	オダウラクサイ	織田	尾張	49	斎藤朝信	サイトウトモノブ	上杉(謙)	越後	69
石田三成	イシダミツナリ		近江	43	織田信雄	オダノブカツ		伊勢	55	佐伯惟教	サエキコレノリ	大友	豊後	67
伊集院忠棟	イジュウインタダムネ	島津	薩摩	76	織田信包	オダノブカネ	織田	伊勢	59	酒井家次	サカイイエツグ	CONTROL OF	三河	58
以心崇伝	イシンスウデン		遠江	10	織田信孝	オダノブタカ		伊勢	63	酒井忠次	サカイタダツグ サカキバラヤスマサ	徳川	三河三河	66 80
磯野員昌 市川経好	イソノカズマサ イチカワツネヨシ	浅井 毛利	近江石見	80 59	織田信忠 織田信長	オダノブタタ オダノブナガ	織田	尾張 美濃	69 88	榊原康政 相良義陽	サガラヨシヒ	相良	肥後	53
_{円川経好} 一万田鑑実	イチマダアキザネ	大友	豊後	79	織田秀信	オダヒデノブ	WERK CELL	美濃	50	相良頼房	サガラヨリフサ		肥後	47
一万田鎮実	イチマダシゲザネ	-	豊後	66	鬼庭綱元	オニニワツナモト	伊達	陸奥	62	佐久間信盛	サクマノブモリ	織田	美濃	53
一色義清	イッシキヨシキヨ	一色	丹後	55	小野崎従通	オノザキツグミチ	_	常陸	42	佐久間正勝	サクママサカツ	_	伊勢	52
一色義定	イッシキヨシサダ	一色	丹後	52	小幡重貞	オバタシゲサダ	上杉(謙)	上野	50	佐久間盛政	サクマモリマサ	織田	美濃	79
一色義道	イッシキヨシミチ	一色	丹後	60	小山田信茂	オヤマダノブシゲ	武田	甲斐	77	鮭延秀綱	サケノベヒデツナ	最上	出羽	58
伊東一刀斎	イトウイットウサイ	-	相模	76	海北綱親	カイホウツナチカ	浅井	近江	72	佐々木小次郎	ササキコジロウ		播磨	79
伊東祐兵	イトウスケタカ	_	日向	58	香川親和	カガワチカカズ	=	讃岐	67	佐々成政	サッサナリマサ	織田	尾張	73
伊東義祐	イトウヨシスケ	伊東	日向	65	香川元景	カガワモトカゲ	三好	讃岐	41	佐世元嘉	サセモトヨシ	毛利	出雲	35
稲富祐直	イナドメスケナオ	一色	丹後	69	柿崎景家	カキザキカゲイエ	上杉(謙)	越後	85	佐竹義重	サタケヨシシゲ	佐竹 佐竹	常陸	76 57
稲葉一鉄	イナバイッテツ	織田 蘆名	美濃陸前	74 50	垣屋光成	カキヤミツナリ	山名	因幡 相模	55	佐竹義喬 佐竹義宣	サタケヨシスケ サタケヨシノブ	- AT [1]	常陸	62
猪苗代盛国猪苗代盛胤	イナワシロモリクニ	A to	陸前	59 51	笠原政堯 片倉景綱	カサハラマサタカ カタクラカゲツナ	_	性候	43 76	□ 佐门我县 ■ 佐竹義憲	サタケヨシノリ	_	常陸	41
有田代盈 胤 今川氏真	イマガワウジザネ	_	遠江	21	九尼京網 加藤清正	カトウキヨマサ	-	尾張	83	生月義堯 里見義堯	サトミヨシタカ	里見	安房	53
岩上朝堅	イワガミトモタカ	北条	下総	35	加藤嘉明	カトウヨシアキ	織田	美濃	70	里見義弘	サトミヨシヒロ	里見	安房	61
岩成友通	イワナリトモミチ	三好	摂津	68	金上遠江守	カナガミトオトウミノカミ	蘆名	陸前	38	里見義康	サトミヨシヤス	-	安房	43
犬童頼兄	インドウヨリモリ		肥後	50	金森長近	カナモリナガチカ	織田	美濃	68	里見義頼	サトミヨシヨリ	里見	安房	52
犬童頼安	インドウヨリヤス	相良	肥後	73	蒲生氏鄉	ガモウウジサト	織田	伊賀	77	真田信綱	サナダノブツナ	武田	信濃	74
										1				

戦国の覇者は誰か?参加軍団募集!

5対5の団体戦という基本は 三国志Ⅱのときと同じ。しかし、 武将風雲録には一騎討ちシステムはないので、かわりに兵を率いた部隊同士の突撃による勝負とした。その際、はじめは5人の武将に一律に100ずつ兵力を割り振ろうと思ったが、あまりにも芸がないので、総兵力300を各人の思い思いに振り分けてもらうことにした。これによりがよりとにしたので、戦闘力が低くても兵力でカバーしたり、戦闘力が低くても気力であったりといった ことが可能となった。また、今回はあくまで軍団同士の戦いなので、敵将を多く倒したほうではなく、味方の残存兵力の多いほうを勝者とする。よって、予逆転なんてこともありうとして、今回は突撃で勝負をである。そのともは、たとしても自軍の特を失う場合がある。そのときは、対戦和手の生き残りのなかから強い武将を補充するのだ。

その他詳しいルールは右の表 のとおり。ハガキに下表のシナ リオ2登場武将のなかから、5 人の武将の名前を振り分ける兵 力とともに対戦順に書いて、「歴 史の散歩道・決戦/ 関ヶ原」係 までふるって応募してほしい。 1人8軍団までOKだ。ただし、 開始後すぐ死んでしまう武将や、 かなりあとあとまで登場しない ような武将を入れると採用の可 能性が低くなるぞ。優勝者およ び準優勝者には毎回のパターン で素敵な賞品をプレゼント。締 切は11月末日必着。2月号から いよいよ熱戦の火蓋が切られる ぞ/

関ケ原 血闘の誓い

- Ⅰ、各軍団の構成は5人とし、戦闘力の合計値の上限は390とする。 2、各軍団、兵力300を5人の武特に任意に振りわける。ただし、 Ⅰ人の武将について、兵力の上限は100、下限は30とする。
- 3、合戦は双方 | 人ずつ順番に武 将を出し、 | 対 | の戦いを 5 回行 う。双方ともどちらかが全滅する まで突撃を繰り返す。全員の対戦 がすべて終わった後、残存兵力の 多い方を勝利とする。
- 4、武将の対戦順はかならず指定すること。
- 5、部隊・兵訓練度・兵忠誠度・ 地形効果などの条件は同一のもと で行う。

武将名	di. 72	所属大名	所属目	WHEREAN F.	武将名	A 2.	0615 1.W	ng tod fel	om Ry I.	t 45 ce		weed to a	Clata anno	
真田信之	サナダノブユキ	四個人有	信濃	69 "	戸川秀安	読み トガワヒデヤス	所属大名 宇喜多	備前	年文 19.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7.7	式将名 正木頼忠	読み マサキヨリタダ		所属国 戦闘	
真田昌幸	サナダマサユキ	武田	信濃	90	戸川達安	トガワミチャス	-	備前	68	松田憲秀	マツダノリヒデ	里美 北条	安房 54 相模 31	
真田幸村	サナダユキムラ		信濃	97	土岐頼次	トキョリツグ	_	大和	33	松永久秀	マツナガヒサヒデ	織田	大和 72	
猿渡信光	サルワタリノブミツ	_	播磨	69	徳川家康	トクガワイエヤス	徳川	遠江	88	松永久通	マツナガヒサミチ	織田	大和 40	
塩谷孝信	シオヤタカノブ	宇都宮	下野	41	徳川信康	トクガワノブヤス	_	三河	78	丸目長恵	マルメナガヨシ	相良	肥後 77	
塩谷義孝	シオヤヨシダカ	宇都宮	下野	59	徳川秀康	トクガワヒデヤス	_	三河	70	三浦元忠	ミウラモトタダ	毛利	周防 35	
志賀親守	シガチカモリ	大友	豊後	64	徳川秀忠	トクガワヒデダダ	_	三河	58	三雲成持	ミクモシゲモチ	_	伊賀 38	
繁沢元氏	シゲサワモトウジ	毛利	周防	66	鳥居元忠	トリイモトダダ	徳川	三河	80	御子神典膳	ミコガミテンゼン	_	安房 78	
宍戸隆家	シシドタカイエ	毛利	安芸	61 5	内藤昌豐	ナイトウマサトヨ	武田	信渡	74	三木顕網	ミツキアキツナ	姉小路	飛驒 47	
七里頼周	シチリヨリチカ	本願寺	加賀	35	直江景網	ナオエカゲツナ	上杉(謙)	越後	52	三木国網	ミツキクニツナ	姉小路	飛驒 29	
篠原長房	シノハラナガフサ	三好	阿波	52	直江兼続	ナオエカネツグ	-	越後	79	宮本武蔵	ミヤモトムサシ	_	備前 80	
柴田勝家	シバタカツイエ	織田	美濃	88	長池筑後	ナガイケチクゴ	伊東	日向	35	三好長治	ミヨシナガハル	三好	阿波 42	2
島左近	シマサコン	_	大和	80	鍋島勝茂	ナベシマカツシゲ		肥前	68	三好長逸	ミヨシナガユキ	三好	摂津 70	
島津家久	シマヅイエヒサ	島津	薩摩	87	鍋島直茂	ナベシマオナシゲ	龍造寺	肥前	82	三好政康	ミヨシマサヤス	三好	摂津 69	
島津家久	シマヅイエヒサ	Mil Sala	薩摩	80	成松信勝	ナリマツノブカツ	龍造寺	肥前	78	三好義継	ミヨシヨシツグ	三好	摂津 56	
島津歳久 島津久保	シマヅトシヒサ シマヅヒサヤス	島津	薩摩	72	新納忠元	ニイロタダモト	島津	薩摩	67	村上武吉	ムラカミタケヨシ	毛利	安芸 64	
島津義久	シマヅヨシヒサ	島津	薩摩薩摩	68 74	仁科盛信	ニシナモリノブ	武田	甲斐	79	村上元吉	ムラカミモトヨシ	_	安芸 63	
島津義弘	シマヅヨシヒロ	島津	薩摩	83	丹羽長秀 温井景隆	ニワナガヒデ ヌクイカゲタカ	織田畠山	美濃能登	70 29	毛利輝元	モウリテルモト	毛利	安芸 69	
下間頼照	シモズマライショウ	本願寺	加賀	49	乃美宗勝	ノミムネカツ	毛利			毛利秀就	モウリヒデナリ	-	安芸 59	
下間頼竜	シモズマライリュウ	本願寺	加賀	56	羽柴秀長	ハシバヒデナガ	-54U	安芸美濃	69 73	毛利秀元 毛利元就	モウリヒデモト	 	周防 62	
下間頼廉	シモズマライレン	本願寺	加賀	78	羽柴秀吉	ハシバヒデヨシ	織田	美濃	74	毛利元就 最上義光	モウリモトナリ モガミヨシアキ	毛利	安芸 84 出羽 80	
上条政繁	ジョウジョウマサシゲ	-	越後	63	支倉常長	ハセクラツネナガ	-	陸奥	34	最上義守	モガミヨシモリ	最上最上	出羽 80 出羽 57	
神保長城	ジンボウナガキ	上杉(謙)	越中	47	畠山義慶	ハタケヤマヨシノリ	畠山	能登	47	百地丹波	モモチタンバ	一	伊賀 79	
神保長住	ジンボウナガスミ	上杉(謙)	越中	45	波多野秀尚	ハタノヒデナオ	波多野	丹波	42	森蘭丸	モリランマル	_	尾張 67	
杉原盛重	スギハラモリシケ	毛利	出雲	65	波多野秀治	ハタノヒデハル	波多野	丹波	61	柳生宗矩	ヤギュウムネノリ	_	大和 79	
鈴木佐大夫	スズキサダユウ	鈴木	紀伊	70 !	波多野宗長	ハタノムネナガ	波多野	丹波	60	柳生宗厳	ヤギュウムネヨシ	-	大和 78	
鈴木重朝	スズキシゲトモ	鈴木	紀伊	74	蜂須賀小六	ハチスカコロク	織田	尾張	70	屋代景頼	ヤシロカゲヨリ	_	陸奥 79	
鈴木重秀	スズキシケヒデ	鈴木	紀伊	84	服部半蔵	ハットリハンゾウ	徳川	遠江	81	山浦国清	ヤマウラクニキヨ	上杉(謙)	越後 64	
関盛信	セキモリノブ		伊勢	39	花房正幸	ハナブサマサユキ	宇喜多	備前	66	山県昌景	ヤマガタマサカゲ	武田	駿河 87	
十河存保 大道寺政繁	ソゴウナガヤス	三好	讃岐	79	馬場信房	ババノブフサ	武田	駿河	77	山中鹿之介	ヤマナカシカノスケ		播磨 83	
高橋紹雲	ダイドウジマサシゲ タカハシショウウン	北条 大友	武蔵豊後	55 80	林通勝原田宗時	ハヤシミチカツ ハラダムネトキ	織田	尾張陸奥	38 71	山名祐豐	ヤマナスケトヨ	山名	因幡 64	
高山右近	タカヤマウコン		長津	52	久武親直	ヒサタケチカナオ	長宗我部	土佐	57	山名豊国 山内一豊	ヤマナトヨクニヤマノウチカズトヨ	山名	因幡 60	
多賀谷政広	タガヤマサヒロ	北条	下総	56	久武親信	ヒサタケチカノブ	長宗我部	土佐	65	出内一复 結城朝勝	ユウキトモカツ	織田	尾張 60 下総 38	
滝川一益	タキガワカズマス	織田	伊勢	78	百武賢兼	ヒャクタケトモカネ	龍造寺	肥前	79	結城晴朝	ユウキハルトモ	北条	下総 38 下総 56	
武田勝頼	タケダカツヨリ	武田	甲斐	88	平賀元相	ヒラガモトスケ	毛利	周防	48	遊佐続光	ユサツグミツ	畠山	能登 55	
武田信玄	タケダシンケン	武田	駿河	96	風魔小太郎	フウマコタロウ	北条	相模	84	吉田重俊	ヨシダシゲトシ	長宗我部	土佐 63	
武田信廉	タケダノブカド	武田	甲斐	49	深水長智	フカミナガトモ	相良	肥後	23	吉田政重	ヨシダマサシケ	_	土佐 65	
武田信豊	タケダノブトヨ	武田	甲斐	54	福島正則	フクシママサノリ	=	尾張	84	依岡左京	ヨリオカサキョウ	-	土佐 61	i
竹中半兵衛	タケナカハンベエ		美濃	94	福留儀重	フクトメノリシゲ	長宗我部	土佐	68	龍造寺隆信	リュウゾウジタカノブ	龍造寺	肥前 85	
立花道雪	タチバナドウセツ	大友	豊後	85	福原貞俊	フクハラサダトシ	毛利	安芸	68	龍造寺長信	リュウゾウジナガノブ	龍造寺	肥前 58	
立花宗茂	タチバナムネシゲ	- L	豊後	83	福原助就	フクハラスケナリ	赤松	薩摩	44	龍造寺信周	リュウソウジノブチカ	龍造寺	肥前 69	
楯岡満茂 伊達実元	タテオカミツシゲ ダテサネモト	最上 伊達	出羽陸奥	50 65	古田織部 北条氏邦	フルタオリベ ホウジョウウジクニ	- 北条	近江	46	龍造寺政家	リュウゾウジマサイエ	/m'at	肥前 56	
伊達成実	ダテシゲザネ	ア圧	陸奥	85	北条氏照	ホウジョウウジテル	北条	武蔵 武蔵	57 65	留守政景	ルスマサカケ	伊達	陸奥 69	
伊達輝宗	ダテテルムネ	伊達	陸奥	57	北条氏直	ホウジョウウジナオ	- 化米	相模	47	六角義治 和田昭為	ロッカクヨシハル ワダアキタメ	佐竹	甲斐 42	
伊達政宗	ダテマサムネ	-	陸奥	84	北条氏規	ホウジョウウジノリ	北条	相模	51	和田惟政	ワダコレマサ	足利	常陸 29 山城 69	
種子島時堯	タネガシマトキダカ	島津	薩摩	62	北条氏政	ホウジョウウジマサ	北条	相模	46	渡辺守網	ワタナベモリツナ	徳川	遠江 72	
長宗我部信親	チョウソカベノブチカ	-	土佐	78	北条氏康	ホウジョウウジヤス	北条	相模	85	WAY 2 183		NEXT 11	AS/1 / C	
長宗我部元親	チョウソカベモトチカ	長宗我部	土佐	81	北条幻庵	ホウジョウゲンアン	北条	相模	9					
長宗我部盛親	チョウソカベモリチカ		土佐	83	細川真之	ホソカワサネユキ	三好	阿波	38					
長続連	チョウツグツラ	畠山	能登	50	細川忠興	ホソカワタダオキ	=	山城	78					
長網連	チョウツナツラ	畠山	能登	62	細川藤孝	ホソカワフジダカ	足利	山城	69					
土橋守重	ツチバシモリシゲ	鈴木	紀伊	61	堀秀政	ホリヒデマサ	織田	美濃	74					
土持親成 筒井定次	ツチモチチカナリ	伊東	日向	69	本願寺光佐	ホンガンジコウサ	本願寺	加賀	62					
周升正次 	ツツイサダツグ ツツイジュンケイ	_	大和 大和	41 46	本願寺光寿 本庄繁長	ホンガンジコウジュ ホンジョウシゲナガ	- ts/(%)	加賀	58					
尚井順 慶 筒井定慶	ツツイジョウケイ	_	大和	29	本多忠勝	ホンダタダカツ	上杉(謙) 徳川	上野	68 85					
藤堂高虎	トウドウタカトラ	_	近江	76	前田玄以	マエダケンイ	-	尾張	24					
遠山政景	トオヤママサカゲ	北条	武蔵	63	前田利家	マエダトシイエ	織田	尾張	66		〈武将風雲録ハンド	ブックよりお	友学卆〉	
											APALAL -			

つぎはサークシリーズの桃色図鑑う

『ガゼルの塔』も発売され意 気盛んなサークシリーズの 女の子の特集だい。

マイクロキャビンからサーク シリーズの 1 作目「サーク」が発 売されたのが1989年のこと。ス トーリーのおもしろさとグラフ イックの美しさによって大人気 となった。1990年には『サーク II」と、ラトクを慕う女の子、フ レイの冒険物語「FRAY」の2

本が発売された。そして、1991 年10月『ガゼルの塔』の発売とな ったわけだ。ラトクの冒険も今 回で3回目となる。このラトク という男、はじめの頃はあまり パッとしない男だったのだが、 数々の冒険のかいあって、りっ ぱな勇者になってしまった。い

ろんな危機を乗り越えて突き進 んでいく男というものは、なぜ かモテるのである(?)。このラ トクも例外ではなく、行く先々 で女の子とかかわりを持ってい る。なぜラトクはモテるのだ、 その手口とは? この特集を読 めばわかるかも……。



フレイア・ジェルバー

ラトクに森のなかで助けられ たばかりに、人生が大きく変わ ってしまった。ラトクと出会っ ていなければ、死んでいたかも しれないが、もしかしたら別の 人に助けられ平凡な人生を送っ

ていたかもしれない。いくら魔 法戦士の素質があったとはいえ、 やはり平和な日々を送っていた ほうがいい。 もしそうなってい たら「FRAY」は、発売されな かっただろう。



ときれいになるっていうけど、フレイもそうなのかな



想っているの。フレイ



のはラトク様の笑顔♡♡♡



こんな美しい出会いだったか、かってに出会いを美化するんじゃねぇよ









の女の子になっゃうの……うふふ、笑 うちゃいま



単なるメッセンジャーのはず だったピクシーもラトクと行動 を共にしている間に、すっかり

心を奪われた。手に乗るほどの 大きさだったのに、ラトクを愛 するあまり大きくなった?













フェル・バーウ(ガゼルの塔)



ラトクの冒険の間に出会った、 たくさんの女の子たち。彼女た ちも、いつのまにかラトクに魅

せられてしまっている。 ラトク のいったどこにホレてしまうの だろう……不思議だ。



○村長の娘エリス 妖魔たちさえいなければ、

きっとラトクとうまくいっただろうになあ











○この看護婦さんは、絶対にラトクのことが好きなはす

●かわいい看護婦さんは天使のよ

いろいろあたるモンタージュクイズ

編集部の精鋭部隊が最先端の技 術を使って1枚の合成写真を作 った。あまりの精巧なできばえ にCIAの長官が「すごい」とい ったとか、いわなかったとか。 その問題の写真が右の写真であ る、よーく見てくれたまえ。顔 の上半分と下半分を合成させて あるのだ。さて、そこで問題だ。

いったい誰と誰を合成したもの だろうか。 つぎの4つのなかか ら1つを選んで、ゲーム十字軍 「いろいろあたるモンタージュ クイズ」係まで送ってほしい。 (1)リューンとラトク ②宮沢りえと西田ひかる ③ピクシーとフレイ

4織田信長と羽柴秀吉



青色の髪といえば△△△た



→解けなくなったゲームのお問い合わせはこちらまで。 ④マップコレクション→自分が解くのに使ったゲ

MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコー

最近は武将のイラストで盛り上がってます

来月こそは『ガゼルの塔』でウル技を!

信長の野望・武将風雲録

♪ ほ~たるのひか~り、ま どのゆ~き~……というわ けで、長い歴史を誇ったこ のコーナーも、今月で最終 回。最後を飾るにふさわし い武将風雲録の大技を、日 月号に続いてファジー鈴木 がお届けする。



徳島県·篠原-

通常の手段では、戦闘力を90まで上げるのは至難の業。ところが、こ の技を使えば90どころか100さえ夢ではない。

上杉謙信以外の大名ではじめ、 ある程度強くなってからでないと できません。

①上杉謙信の領地を本国だけにし てしまう。

②上杉謙信の本国へ隣接している 自分の国から戦争に出る。このと き、兵糧を全部持って、その国に いる武将を全員連れて行く(当然 空白地になる)。

③戦争に勝つ。謙信を捕まえたな ら逃がす。そうすれば、謙信は兵 糧0の空白地に逃げこむ。

④逃げた国に②のように全武将. 全兵糧で攻めこむ。

⑤相手はかならず野戦に持ちこむ ので(兵糧0でも1日は戦争がで きる)、敵の本陣に最も近いと思わ れるところに武将を配置して、じ っと待つ。

⑥謙信が本陣を出てくるので、こ ちらは、1~2ヘックス間をあけ

⑦謙信が無謀にも寄ってくるので 突撃して勝つ。戦闘力が1上がる。 ⑧謙信を逃がす。

あとは④~⑧の繰り返し。自分 でやったときは成功率は60%く らいでした。地形や季節、まわり の国に注意してやってください。 ☆この技を実験している最中に コンピュータ大名の国がちょっ かいを出してきて失敗したこと がままあった。できれば、まわ りをすべて自分の国で囲んでし まってからやったほうがいいだ ろう。

また、自分の国の武将を1人 だけにしておくと、順番によっ ては1か月に2回攻めることが でき、戦闘力を上げるうえでよ り効率的である。

なお、戦闘力100にこだわらな ければ、他の戦闘力の高い大名 (武田信玄、北条氏康など)でも 同様の方法でできるだろう。



4国でふつうに戦って勝ち、上秋謙信を兵機1の国(16国)に追



◆謙信が逃けた16国に、ワザと自国の19国



○戦闘画面では、なるべく相手にいちばん 近いところに配置する

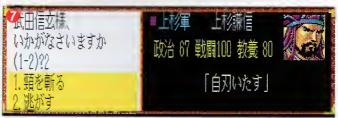




○手前で待っていると、無謀にも謙信が寄って くる すかさず突撃



る、これで戦闘力アップ!



○謙信を捕まえたら逃がし、また攻めこむ。これを繰り返せば戦闘力100も夢ではない

総大将おとり作戦

東京都·青木俊介

敵の強力な鉄砲隊と戦う場合、相手の倍以上の被害は覚悟の上。ところが、被害を通常の半分以下におさえてしまう作戦があったのだ。

合戦を仕掛けて、敵に強力な鉄 砲隊がいる場合、なるべく兵力の 多い部隊をぶつけたい。しかし、 正面から突っこんでは被害が多く、 兵力が見るまに減っていき意味が なくなってしまう。

ところが、コンピュータの鉄砲 隊は眼前に多くの敵がいて自分の 身が危険でも、敵総大将が鉄砲攻 撃できる位置にいると、そちらを 攻撃するくせがある。それを利用 したのがこの技。

まず2人以上の武将で攻めこむ。 合戦では、兵力の多い主力部隊(総 大将以外)を温存させて戦い、鉄砲 隊以外の敵を倒す。敵が鉄砲隊だ けになったら、総大将をわざと目 標の鉄砲隊の射程に入れておとり にする。敵が総大将を鉄砲攻撃し ている間に温存していた主力部隊 で倒す。主力部隊は隣接した鉄砲 隊の鉄砲攻撃を受けることがない ので全体の被害もすくなくてすむ。 注意点としては、

①おとりにする総大将の部隊はぎ りぎりまで鉄砲隊から離して、被 害をすくなくすること。

②おとりとする総大将にもある程 度の兵力があること(総大将の兵 力が0になると、敵は隣接する部 隊を攻撃してくる)。 ③攻撃の主力部隊は鉄砲隊にしないこと(コンピュータは鉄砲隊を 最優先で攻撃してくるため)。

④おとりになっている間に総大将 が狙撃される危険性がある。

☆9月号でも書いたが、敵鉄砲隊の攻略が武将風雲録の永遠のテーマ。この技は、最後の④が気にならないでもないが、コンピュータが強大化する中盤以降ではかなり有効だ。とくに、籠城戦において鉄砲の脅威を半減できるのが本当にありがたいのだ。



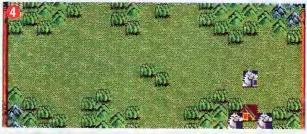
○大友(おおとも)軍のつぎなる狙いは48 国薩摩(さつま)。鉄砲が多く、苦戦は必至



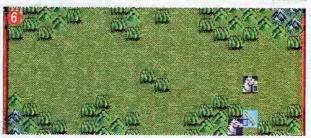
◇敵の兵力配置を見る。総大将は鉄砲隊で しかも兵力86。こんなときは……



◆まず敵のザコをやっつける。その際、なるべく主力は兵力を温存する









●通常よりかなりすくない被害で、しかも じんそくに敵を倒すことができた

动在室内、乡思尼药りが占う

87年10月号から連載がはじま ったこのファンストラテジー。当 時は、現在ほどSLGがMSXに受 け入れられておらず、ごく限られ た人たちだけの楽しみであった。 このSLGというジャンルの楽し さをより多くの人に知ってもらい たいと願って、元副編NOPがはじ めたのがきっかけだった。第1回 紹介ソフトは『大戦略』と『信長の 野望・全国版』。以来、各ソフトハ ウスの努力によりエポックメイキ ングなSLGがつぎつぎと発表に なり、当コーナーでも『三国志』、 『ジンギスカン」、『戦国群雄伝』、 『水滸伝』、『三国志』。、『シュヴァ ルツシルト』、『提督の決断』、『武 将風雲録』などなど攻略に役立 つ数々の技が発見され、紹介する

ことができた。

その間、執筆担当はライターANTARESに移り、編集担当デスクもFに変わった。最近では、にゃん☆、MORO、らんでいがストラテジーを担当。そして最終回たる今回は、ファジー鈴木が担当した。大トリを務めさせていただき、誠に感慨深いものがある。なんといっても、この連載がスタートしたころはまだ私はこの編集部にいなかったのだから・・・・・。

そうして、SLGが完全に市民権 を得た現在、当コーナーはその役 目を終えたのである。

この世の中には永遠の存在はありえない。形あるものはすべて滅 が宿命を背負っている。はかなく て悲しいことだけど、だからこそ



○記念すべき第 | 回紹介作品、システムソフト「大戦略」。たくさん投稿が来た

美しく、価値のあるのとして存在することができるのではなかろうか。そんななかで、みなさんの温かい支援により、今まで連載を続けてこれたことに多大なる感謝の意を表する。今まで本当にどうもありがとう……。

「ああ、ついに終わってしまっ



○光栄「信長の野望・全国版」。5か月連載 の「葦名盛氏奮戦記」なんてのもあった

た」とお嘆きのSLGファンもいるかもしれない。しかし、悲しむことはない。我々は振り返るべき過去よりも、これから進むべき未来のほうをより多く持っているのだ。次号からは、業界初(たぶん)の読者対抗マルチプレイ SLG企画がスタートする(予定だ)。

第23回 ■ ■ ■ ■ ■ 「ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ!

記憶のテビリンス





50万円もらってウハウハなのだっ!

「ソーサリアン」のシナリオを作って50万円、濡れ手で葉といこうじゃないの、ということで、今月の「ラビリンス」は「ぱおぱおのゲーム制作講座」とあいなったわけである。先月号でも応募要項のとこで、結構無責任なこと書いた。まさか参考にしている人はいないと思うが、今回はじっくり、といってもかなり無責任にシナリオ制作の神髄に迫ってみたいと思う。

まず、先月号の記事で謝らなくちゃいけないのが、セリフのこと。今回の応募ではセリフまでは書かなくてもいいのだ。なーんだ。これは狙い目である。

セリフがなくて、要するに先月話したプロット段階でいいわけなのだ。これで手間はだいぶ少なくなると思う。でも、シナリオを作った時に、いちおう会話を入れてみるのもいいかもしれない。そうすると、矛盾や重複が見えてくるだろうし、こんなところでこんなヒント入れるのださいから、ここに門番置こうとか、そういう配慮が生まれてくるものなのである。

さて、本題にいこう。まず、 どういうシナリオがいいか。こ れについては先月も書いたけど オリジナルなものであれば、な んでもいい。ちなみに、先年「コ ンプティーク」で行われたコンテストから製品化された作品を見てみるとかなりとっぴょうしもないものもある。宇宙人が飛来してきたというのは、まだいいが、運動会みたいなのもある。要はおもしろければいいわけで、

なんでもいいが、そこにある種の見識というかセンスはほしい。 背景がみんなの知ってるとこだったら親しみもわいてくるというものである。

例えば、ピラミッドソーサリ



○このタイトル画面のあとに、キミの作ったシナリオが始まるかもしれないのだぞ!

アンがあって戦国ソーサリアン があるわけだから、アフリカの ソーサリアンとか、いまならモ スクワソーサリアンなんてのも タイムリーかも。あ、永田町ソー サリアンもおもしろい。 もちろ



●基本シナリオの中にある「ロマンシア」から I場面。こんなパロディ精神あられるシナリオもある



●おなじく基本シナリオから「紅玉の謎」。これはよく練られたシナリオで楽しませてくれたっけ



●誰にでも遊べる簡単でわかりやすいシナリオといったら、 基本シナリオに入っていた「天の神々たち」だろう

絶対に完成させる方法教えます

ん、これはぱおばおの主観でいってるわけで、そうすれば入選するというわけではない。ただ、何が何でも奇抜なものにしなくてもいい、ということである。

それから、これはお願いなの だが、これでもかというような 複雑怪奇、ウルトラスーパー難 しいというようなのは、できた らやめてほしい。ま、そんな思 いがあるから「天の神々たち」と いうシンプルで人気のあるシナ リオを先月は例にしたのだ。ゲ 一ムはあれじゃなくちゃ、とい うのがある。簡単でおもしろく なければこれは何にもならない が、簡単でもおもしろければい いわけ。さらにいうと、複雑で もおもしろければ許される。だ が、複雑なだけでおもしろくな ければ、これはどうにもならな い。要はおもしろければいいわ

おもしろい、おもしろいというけれど、一体何がおもしろいのか、という質問が聞こえてきそうである。こればっかりは、こうすればおもしろくなる、という決定打はない。ただ、いえるのは醸し出すふんいきというのはある。なんだか、おどろおどろしいとか、こうごうしいとかが、これが統一されているとかなり、ゲームのなかに入り込める、あるいは入り込みやすいというものである。

「天の神々たち」なら、みんな何不自由なく暮らしているなー、という感じが衣服からもうかがい知れるし、いうことも無邪気というか子供っぽい。こんなところがある種の優雅さを演出している。「氷の洞窟」は見るからに、寒そうな画面に氷に関連した仕掛けが並ぶ。とにかく、どこに行っても寒そう。

それが何なんだ、といわれそうで、ぱおぱおとしても、だからおもしろいんだ、とはいえない。考えてみると、ゲームとい



○シナリオコンテストで選ばれたシナリオはセレクテッドソーサリアンで遊べる。これは「灼熱のワナ」



●セレクテッドソーサリアンから「パンドラの箱」。6つ の悪をパンドラの箱に封印するという変わった話



●5つの時代をかけめぐる冒険を体験できる「時の神殿」。これもセレクテッドソーサリアンからのシナリオ



○美しい女神が総出演の「闇に消えた女神」。セレクテッドソーサリアンにはユーザーのアイディアいっぱい



○行動しだいで2通りの展開が楽しめる「妖夢幻伝説」。 これもセレクテッドソーサリアンから



○「それゆけ! ドトーのトライアスロン」。トライアスロンが体験できる!? セレクテッドソーサリアンより

※写真はPC-98版のものです

うのは限られた絵や音で世界を 表現するわけでしょ。そうなる と、あれもこれも、と何でもか んでも持ち込むとウソがばれや すくなる。例えば16万色で絵を 描くとリアルになる。グラデー ションなんかも、もう本当にき れい。で、これが256色だと制約 が出てくる。グラデーションも そううまくはいかない。でも、 これが16万色のなかから256色 を選べるという場合、同系色だ けを選んでくるとする。そうす ると、少なくともグラデーショ ンは16万色使っているのと同じ 効果が出せる。その代わり、1 つのトーンの絵しか描けなくな る。そういうことである。表現

カの乏しいメディアを使う場合は、極力単純化するのが手っとり早い。そこから先、どうやって世界を広げるのか、そこは作り手の腕のみせどころ、となるわけである。

こんな抽象的な話でわかっていただけたであろうか。まず、世界を決める。そうしたら、その世界を本当らしく、いかにみせていくか、というのが1つの、そして決定的ともいえるコツなのだ。背景のグラフィックは後で本職に描いてもらうとしても、自分なりにイメージするでしょ。あとは登場人物と仕掛けをその世界だからこそ、というもののなかからさがしだしてくるとい

う感じかな。

あとは想像力を思いっきりは ばたがせて、作るのを楽しんで ほしい。

最後に完成させるコツ。

最初から完全なものを作らなくてもいい。最初はとにかく最後まで作ってみて、それから考えればいい。最初から完成品ができるわけがない。そういうことを考えていると、そのうち頭がパンクしてしまうのだ。とりあえず、作ってみてあれが足りない、これが余計だ、というのが見えてくるはずなのである。

そんなこんなで、書いてきた のはみんなのシナリオを見てみ たいという一心。待ってるぞ /



RAMディスク RAMはRandom Access Memory(随時読み出し書きこ み記憶装置、などと訳されることもか つてはあった)の頭文字をとったもの で、読み書きできるメモリ用LSIの こと。通常、ROM (Read Only Memory:読み出し専用メモリ)と対で使用 される。そのRAMのなかにディスク ドライブのような空間を作って、ディ スクドライブとおなじような使い勝手 てRAMを使えるようになっているも のをRAMディスクという。欠点は、 電源が消えると、それまで入っていた ものがぜんぶ消えてしまうこと。ただ し、最近流行しているノートバソコン では、電源を切っても、ちゃんと記憶 内容を保持しているものが多い。これ をレジューム機能という。

A 1 S T O R A M ディスクは、標準で、最大96 K まで。<math>G T は、最大352 K まで 設定できる。

MSX-DOS2 日本語対応で、階 層化ディレクトリが導入されているな ど本格的なDOS(Disk Operation System)。ターボRには標準装備。

ドバイト 「キロバイト」と読む人もいるが、ふつうのキロと区別するために「ケーバイト」と読む人も多い。 $1 \, \mathrm{K} \,$

● RAMのなかで起きている革命

RAMディスクがターボ円独 自のものであるかのようにいう のは、じつはちょっとまちがっ ている。

第1に、RAMディスクという機能は、MSX-DOS2(以下DOS2)に属するもので、したがって、MSX2でもDOS2用のカートリッジを増設していれば、RAMディスク機能が使用できる。ターボRはDOS2標準装備なので、RAMディスク機能も標準装備になっているというにすぎない。だが、やはり、RAMディスク機能を持つMSXは、圧倒的多数をターボ用が占めている。

第2に、これとはまったく筋 道がちがうが、ターボ日、DO S2のRAMディスクのまえに 「RAMディスク」と呼ばれるも のがMSX2にあった。

この歴史的問題は、MSX2 /2+ユーザーにとって、ター ボRのRAMディスクを知るための大きな障害にさえなっていると思われるので、すこしくわしく書いておきたい(正直にいうとわたし自身がそうだった)。

■MSX2の「RAMディスク」

BASICで遊ぶMSX2以上ターボR未満のユーザーは、あるいはいまだにキツネにつままれたような気がしているかもしれない。いつのまにか、自分の機種にあったはずの「RAMディスク」が、DOS2やターボRの特別な機能のようにいわれているのだから。

残念だが、MSX2の「RAMディスク」は、現在、その名前で呼ばれていない。ターボR発表以降、名前は2度変わった。

ターボR発表時の本誌FFB の記事などを見ればわかるが、 従来のMSX2などの「RAM ディスク」は「メモリディスク」 といいかえられ、ターボRでは じめてRAMディスク機能が標準装備されたことになっている。

そのあと、ターボ日のマニュ アルを見ると、「メモリディス ク」は「互換日AMディスク」に 名前を変えられている。まえの システム(MSX2/2+)で 「RAMディスク」を使っていた プログラムと互換性がある、と いう意味だろう。

■名前が変わっていった理由

なぜ、こういうややこしいこ とになったのか。以下は、まっ たくの推測である。

そもそも、MSX2の「RAM ディスク」は、その名で呼ぶには ふさわしくないものだった。

使ったことのある人はよくわかるだろうが、この「RAMディスク」は、ふつうのディスクとは使い方がかなりちがう。使うために「CALL MEMINI」を実行するなどはまだいいとしても、ファイル一覧表を見たり、

今回の記事に使用したプログラムは、リスト I ~ 3 がターボ R 専用、リスト 5 が A | G T (または新M S X - M U S | C)専用です。



ファイルを削除したりするには、それぞれ特別な命令を使う必要があった。さらに、ごくふつうにSAVEしても、なぜか、かならずアスキーセーブされ、COPY命令もランダムファイルも使えない。

そこへ、DOS2とともに、 RAMディスクと呼ぶにふさわ しい、ぜんぜん別のものが現れ た。これが現在のRAMディス クで、あとで述べるが革命的に 使いでがある。これをこそ、R AMディスクと呼ぶべきだ。そ うなると、まえに「RAMディスク」と呼んでいたものに別の名前を用意しなければならない。 そこで、「メモリディスク」という、よくわからない名前が出てきた。しかし、やはりその名前も、これまで長いあいだ「RAMディスク」と呼んできた歴史を振り返ると、すわりが悪い。そこで、「互換RAMディスク」という中間的な名前が最終的に考え出されたのではないか。

■これが日AMディスクだ そういうわけで、ターボ日の RAMディスクは、MSX2の 元「RAMディスク」、現「互換R AMディスク」とは、まったくち がうものだということを基本的 に認識しておきたい。

RAMディスクとは、使い方はディスクとおなじで、読み書きの速さはRAMとおなじ、というハイブリッドな存在なのだ。

このRAMディスクは、容量が小さく(図 1 参照)保存はきかないが、BAS I Cでも幅広い利用法が考えられる。

たとえば、複数のファイルを

一度にコピーするとき、1ドライブのユーザーは何回もディスクを抜き差ししなければならなかった。しかし、RAMディスクを使えば、たいてい1回ですむし、所要時間も短い。

今月の付録ディスクからファンダムのゲームプログラム(13本)だけを別のディスクにコピーする場合、リスト1を実行すれば左上の写真のような手順でさっさとコピーができてしまうのだ。これは、身近な日AMディスクの恩恵といえるだろう。

■リスト] ある拡張子のファイルを一挙にコピーする LIST1. BPZ

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:KEYOFF:CALL KA NJI1:WIDTH 38:LOCATE ,1
20 E ** "FDZ" '拡張子の指定
30 COLOR 1,15:PRINT"プロッピー>>> R
A Mディズク":COLOR 15,4:GOSUB 120
40 CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(96)
50 COPY "A:*."+E* TO "H:"
60 PRINT"RAMへの転送終了"
70 PRINT:COLOR 1,15:PRINT"RAMディスク>>>>プロッピー":COLOR 15,4
80 PRINT"コピー間";:GOSUB 120
90 COPY "H:" TO"A:"
100 SETBEEP3,4:BEEP:SETBEEP1,4
110 PRINT"全ファイルコピー終了":END
120 PRINT"ディスクをセットして":PRINT"
準備ができたらスペーズキーを押してくだってい":FOR W=0 TO 1:W=-STRIG(0):NEXT:RET URN

リスト1の解説

●行10:画面初期設定。●行20*: 拡張子用変数E串の設定。ここでE \$をたとえば「FMZ」にしておけば、 FM音楽館の作品ファイルをぜんぶ コピーするプログラムになる。●行 30:見出しのメッセージ。●行40 *:ここがかんじん。「OALL R AMD I SK(Ø)」はRAMディス ク内の内容を消去する命令。次の命 令で「96KバイトのRAMディスク」 を設定する。96はA1STの最大値 だが、GTはもっと大きく設定でき る(図] 参照)。●行50*:付録ディ スク(Aドライブ)からRAMディス ク(Hドライブ)に拡張子E邸のファ イルをすべてコピー。●行60~BO: メッセージ。●行90*:RAMディ スクからフロッピーディスクヘコピ -。●行100:音を出して注意。●行 110:メッセージ。●行120:メッセ ージサブ。 ※「*」印の行以外はなくても可。

配列 配列にグラフィックデータを保 持するためには、まず、配列宣言をし ておかなくてはならない。

グラフィックに応じた必要な配列の大 きさを計算する公式がある。横方向の ドット数をX、縦方向のドット数をY とすると、SCREEN5の場合は、 DIM A((X*Y/C+5)/D)Cはスクリーンモードによって変わる 定数で、5、7でC=2、6でC=4、 8 CC=1。Dは配列の型によって決 まる定数で、整約型はD=2、単精度 型はD=4、倍精度型はD=8。 これで配列AにCOPYできる。

リスト3についての補足

RAMディスクとBASICとCPU の相関関係 29ページのリスト3は、 CPUを3つのモードに切り換えるも のだが、CPUとはべつにBASIC のバージョンによってRAMディスク が使えないので注意。いわゆるDOS 1モード、つまり、Disk BAS IC Ver.1.0で起動した場合は、この ブログラムによってCPUをR800に切 リ換えてもRAMディスクは使えない。 逆にDOS2モード、Disk BA SIC Ver.2.01で起動しした場合は、 CPUをZ80に切り換えてもRAMデ ィスクが使える。

3つのモード リスト3では、R800モ - Fにモード1 (ROM)とモード2 (D RAM)の2種類あることになってい る。これは、ROMターボ、RAMタ 一ボとも呼ばれるモードで、ふつうの 「高速モード」はモード2を指す。RO Mに入っているシステムをいったんR AMに移して、それで起動しているの がRAMターボ(モード2)で、ターボ Rではこの方式がいちばん速い。次に、 RAMへの転送をおこなわずシステム をROMに置いたまま起動しているの がROMターボ(モード1)でやや遅い。 RAMを使わないぶんRAMをほかの 目的に使えるのだ。

モードランプ ついてに行170の「128+」 を削除して引数をM%だけにすると、 CPUが切り換わっても高速・標準モ ードを示すランブが切り換わらなくな

FAMのように高速に、ディスクのようにかんたんに



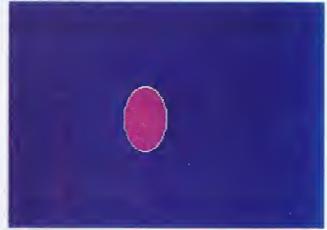
●リスト2の実行画面。まず画面左上で各 パーツを書いてRAMディスクにコピー

RAMであり、ディスクであ る、というRAMディスクの2 面性は、COPY文を使ってみ るとよくわかる。リスト1では たんなるファイルのコピーだが、 こんどはグラフィック用のCD PY命令を使う。

リスト2は、右ページの18枚 の連続写真のように円が縦、横 につぶれていく単純なアニメー ションのプログラムで、すべて の絵のデータをファイルとして RAMディスクに保持し、その ファイルをおなじ座標に次々に 呼び出してアニメーション効果 を出している。

■配列とRAMディスク

COPYという命令は、 ①画面(VRAM)にかかれてい るグラフィック ②メモリ(RAM)に配列で入っ ているグラフィックデータ ⑤ファイルとしてディスクに入 っているグラフィックデータ の3つともを扱うことができる 貴重な存在なのだ。



○横に平べったい形からじょじょにふくらんで円になり、それをとおりすぎて縦に細長い形 なり、そこからまたふくらんで……をスムーズにくりかえす

配列のデータを使うというこ とはメモリを呼び出すというこ となので、ほとんど時間はかか らない。RAMディスクのファ イルもそれとおなじようなもの なので、配列と同様、呼び出し に時間がかからない。この点で 配列とRAMディスクとはイメ ージが似ている。

しかし、配列を使ってリスト 2とおなじ動きのプログラムを 組むことはできないのだ。

なぜか。リスト2で扱ってい るグラフィック1つ1つはSC REEN5061×61ドットのグ ラフィックで、これ1つぶんの データ量は

 $61 \times 61 \div 2 = 1860.5$ で1861バイト。一方、リスト2 では32個もおなじ大きさのグラ フィックを使っている。 1861×32=59552

これは、58Kバイトを少し超え る値だ。動いている最中のプロ グラムや変数、配列が置かれる ユーザーエリアは余裕のある機 種でも24Kバイトだから容量の 点で配列は使えない。

容量の問題がなくても、グラ フィックデータを配列にCOP Yするには、そのデータの大き さに応じた配列宣言をする必要 があるなど、配列は速いだけで 使いにくい。

■フロッピーディスクとRAM 一方、形から見て、リスト2 はわずかな修正だけで、RAM ディスク用から通常のフロッピ

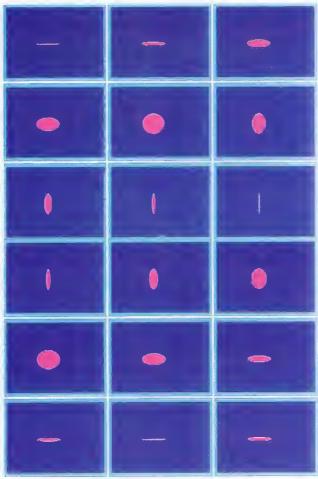
■リスト2 アニメーションのデータ基地にする LIST2. BPZ

COLOR 15,4,7:SCREEN 5 CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(96) ST=1:GL=32:P=1:D\$="H:" 'D\$="A:" 10 20 35 35 FOR I=ST TO GL ŠŤEP P CLS:CIRCLE (30,30),30,,,,I/(GL+1-I) PAINT STEP(0,0),13,15 COPY (0,0)-(60,60) TO D\$+MID\$(STR\$(I 40 50 60 70 COPY (υ,υ.),2) 80 NEXT 90 SCREEN 5 100 FOR I=ST TO GL STEP P 110 FOR I=ST TO GL STEP P 110 COPY D\$+MID\$(STR\$(I),2) TO (80,80), 110 COPY D\$+MID\$(STR\$(I),2) TO (80,80),

リスト2の解説

●行10:画面初期設定。●行20:P AMディスク初期化。最初は以前あ った日AMディスクの内容を全削除 するものなので注意。次は標準装備 のAISTのPAMディスク最大値 (96K)の日AMディスクを設定する 命令。●行30:変数初期設定。ST= ループの開始値、GL=ループの終 了値、P=ループのステップ数、D \$=ドライブ指定用(ここではRAM ディスク)。●行35:ドライブ変更 用。●行40~80:少しずつ歪み率の ちがって円をかき、色を塗り、それ をファイル名「1」~「32」でディス クにコピー。●行90:中断したあと はプログラムを書きかえるなどして いなければ、「GOTO90」で再開 する。●行100~120:アニメーショ ン。





ゆリスト2実行中の連続写真。左上すみから右へ進む、全32カットのアニメーション。ターボ R の高速モードでやって32カットを往復するのに7.45秒、リスト3でC P U を Z 80に切り換えて(ただし B A S T C は Ver 2.0 I でなくてはいけない) やってみると37.4秒

ーディスク用に変更できる。 行35の「」(REM)を削除すれば、DS="A:"が生き、行70、110とも、Aドライブを相手にするようになる。 じっさいにそのように修正し、 Aドライブに書きこみ可にした ディスク(付録ディスクは不可) を入れて実行してみよう(行20 を削除すれば、この修正でMS



●RAMディスクのドライフ名は「日」リスト2を実行したあとに、Hドライブのファイルー 覧を見ると、グラフィックのファイルが32個できている リスト2の行110は、このファイルを 1つ1つ呼び出しているのだ

■リスト3 F800とZ80を切り換える CPU-CHGR. BAS

10 /9-t`R t>30 t-h` + yhi
20 /9-t`R / CPU 7 + yhil
30 HI=PEEK(&HFC4A) + PEEK(&HFC4B) * 256
40 CLEAR 200, HI+10
50 HI=PEEK(&HFC4A) + PEEK(&HFC4B) * 256
60 RESTORE 180
70 FOR I=0 TO 6
80 READ A\$
90 POKE HI+I, VAL("&H"+A\$)
110 NEXT
110 DEFUSR=HI
120 COLOR 15, 4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
130 PRINT "0=ta05"15 t-h`(CPU=Z80A)
140 PRINT "1=1097 t-h`1(R0M) (CPU=R800)
150 PRINT "2=1097 t-h`1(R0M) (CPU=R800)
150 PRINT "5=1097 t-h`1(R0M) (CPU=R800)

リスト3の解説

●行10~20: REM文。●行30: 現在のユーザーエリアの上限値をHIに設定。 ●行40: 10パイトのマシン語領域を確保。●行50: またユーザーエリアの上限 値をHIに設定。●行60~行110: マシン語書きこみ(ターボRの○PUを切り 換える)、設定。●行120: 画面初期設定。●行130~160: メッセージ表示、入 カ受け付け。●行170: マシン語実行。●行180: マシン語データ

X2/2+でも動く)。

アニメーションがきわめて遅 くなり、ガリガリとディスクを 読む音がしてうるさいだろう。

フロッピーディスクは読み書きが遅く、うるさい。一方、R AMディスクは、速く静かだ。

ちなみに、RAMディスクが 速いのはR800だけのせいでは ない。試みに、リスト3によっ て高速モードから標準モードに 切り換えて、プログラムのロー ド、セーブをやってみよう。や っぱり速い。

■16ビット化以上の意味

そういうわけで、ターボ日の RAMディスクは、ユーザーエ リアを使うときの面倒もなく、 フロッピーディスクの遅さにも わずらわされない理想的な記憶 スペースなのだ。 今回の記事は、A1STを基準に作ったが、新機種のGT(RAM512K)では、27ページの図1のようにフロッピーディスクの約半分の容量を持つRAMディスクが使える。これは、一見地味な内容だが、Bビットが16ビットになった以上の変化をもたらすような気がする。

きわめてついでに、GTの新MSX-MUSICの一端を紹介しておこう。右のリスト4は、78ページに掲載されているFM音源用プログラムだが、ABとBBの頭のほうを修正し、#1を#2に変えると、それだけでMIDI音源(この場合はMT-32で試した)を鳴らすプログラムになる。これにも深いものがありそうなのだが、機会があればいずれまた。

■リスト4 FM音源用のプログラム MOTHER. FMZ

10 CLEAR 500: CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A\$="03605L4T120V15A>CE2G8E8EE8D8D8C8C
8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B\$="03605L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8FF8E
8DECFGAA2"
40 PLAY#2,A\$
50 PLAY#2,A\$
50 PCAY#2,A\$
60 GOTO 40

■リスト5 MIDI用のプログラム例(MT-32用)

10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A*="aH2a3205L4T120V15A>CE268E8EE8D8D8
C8C8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B*="aH3a3205L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8F
F8E8DECFGAA2"
40 PLAY#1,A\$
50 PLAY#1,A\$
60 GOTO 40







あっという間に冬のイベ ントの時期がやってきた。 今度はGTがたっぷり見 られるね。それと、めん どくさがりやの人に便利 なBOOK急便の情報も ある。プレゼントもソフ トがいっぱい。メリーク リスマスっていうわけね。

遊フェスティバル

今回はもちろん新ターボ日がメイン。 GTのすべてを会場で体験してほしい。 ゲームもいいけど、「MSXView」や RAMの活用法、MIDIを使ったコ ンピュータ・ミュージックのやり方な ど体得するのもわるくない。そのため に講義の時間が用意されている。いつ もとちょっと違った趣向だね。

また、東京(11月14日)と大阪(11月 23日)の1日目には、「MSXView」、 A1GT、MIDIのそれぞれについ て〕時間ごとの講習会が用意されて いる。参加申しこみは当日会場にて受 けつけの予定。GTをより深く知りた い人にはうれしい企画だ。この際、疑 関けすべて解剖しておる



		-	はりたを呼がれる。 同はりへく解消しく	062/		
1.	地	域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
7	札	幌	そうご電器YES SAPPORO(5Fイベントホール)	11月17日(日)	10:30~17:00	011-214-2850
自	仙	台	デンコードー Dac仙台東口店	12月8日(日)	10:00~17:00	022-291-4744
日程 表	東	京	東京パーン(イベントホール)	12月14-15日(土一日)	11:00~18:00	03-3374-4636*
	名さ	屋	栄電社 テクノ名古屋(大同生命ビルGF特設会場)	12月22日(日)	10:10~17:00	052-581-1241
	大	阪	上新電機 J&Pコスモランド	11月23-24日(土一日)	10:00~17:00	03-3374-4636*
	広	島	ダイイチ バソコンCITY(4Fイベントホール)	12月1日(日)))	082-246-4343
	福	岡	ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ)	12月26日(木)))	092-781-7131

●開催時間はすべて予定のものです。なお、会場の場所は各会場へ直接、内容についてはイベントスタッフ事務局(徳03-3374-4636)へ問い合わせを。※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。また、東京と大阪の第1日目は講習会のみの内容となります。協賛/花王

ELEPHONE ORDER SERVICE

新聞の広告や、雑誌の書評のコーナ 一などで見た本がほしくなって、家の 近くの本屋さんへ探しにでかけたこと は誰でも経験があるだろう。そして、 意外に本がなくってあきらめてしまっ たことのほうが多いのではないのだろ うか。もちろん、本屋さんで注文すれ ば取り寄せてもらえるのだけど時間が とてもかかる。まあ理由はいろいろあ るんだけど、1000円の本を注文したと して本屋さんのもうけは200円ぐらい。 そのために東京の出版社に電話をした りすると、あっという間にもうけ以上 の電話代がかかってしまう。そこで郵 送とかの方法をとるのだけど、それか らもいろいろあって、ようするに時間 がかかるものなのである。別にさぼっ ているわけじゃないんだけどね。そこ で、どうしても早くほしいし、大きな 本屋さんでしか売ってなさそうな専門 の本がほしいけど近くにそんな本屋さ んがない、という場合に便利な電話で の注文方法があるので紹介しよう。

このシステムは大手の本屋さんであ る三省堂書店が行っているもので、そ の豊富な在庫や地の利(三省堂のある 東京の神田は本屋街なのだ)などを活 用している。電話をかければ、わずか 1 週間前後で手元に送られてくる。ふ だん忙しい人や、病院にいて本屋に行 けない人なんか、ほんとうに便利だろ

う。手数料が500円(全国一律)かかるけ ど、それにしても電車代のことを考え れば、けっして高くないのだ。ただし、 このサービスは書籍のみ。雑誌やコミ ックは扱ってないそうなのでご注意を。

- ■申しこみ方法
- ★電話……右の表のどこでも可。
- ★ハガキ……ハガキに①本の名前、② 著者名、③出版社名、④本の定価、⑤ 冊数、©自分の名前、②住所(〒も)、 回電話番号を記入して投函
- ★FAX……右の表参照。ただし、八 ガキの申しこみと同内容の記入をお忘
- ★パソコン通信……ニフティサーブと ASAHIバソコンネット
- 送料

本代が1万5000円未満は全国一律500 円、それ以上は無料(ただし離島の場合 の船便代は実費)。友だちや家族とまと めて頼んだほうが、安くすむわけね。

■支払い方法

本が届いたときに現金で払う。クレジ ットカードを利用したい場合は、申し こみのときにカード会社、会員番号、 有効期限を提示すれば○K。

- ■かかる日数
- 約1週間前後。品切れや、絶版などの
- ときは連絡してもらえる。 ■電話での受けつけ時間
- 午前10時~午後6時(日曜定休)

全国15か所(+FAX)で受け 付けています!

1312	1317 C018 97							
札	幌	011-662-3625						
旭	Ш	0166-26-2631						
仙	台	022-287-3189						
高	崎	0273-82-3339						
東	京	03-3233-3347						
名書	屋	052-563-3499						
大	阪	06-341-3553						
広	島	082-249-3410						
鳥	取	0857-28-2352						
高	松	0878-51-3041						
松	Щ	0899-51-3091						
徳	島	0886-32-3191						
高	知	0888-83-3411						
福	岡	092-641-3161						
鹿児	島	0995-67-3044						
FA	X	03-3233-3340						
- 15 15		-(-1						

■ハガキでの申しこみ先 〒101東京都千代田区神田神保町1~1 三省堂書店「BOOK急便MF係」





●エルちゃん/アパートの5階に放し飼いにしておいたかえる(名前はエルちゃん)は、もう住んで3年以上にもなる。去年はとうとうなぜか3匹に増 え、虫などもたまーに食べさせていたが、台所にいるときなんとフライバンに飛びこんだのだ。心配していたが、9月になってやっと台所の奥のほうから 人が主より 出てきた。よかった。(千葉/並木浩美)☆それがなぜ*エルちゃん*とわかったのでしょう。きっとケロイド状態だったにちがいない。(バボ)

、ロニクスショ

幕張メッセで今年もエレクトロニク スショーが、10月1~5日まで開催さ れた。ショー自体は工場で使うものか ら、家庭用のものまで対象は広いのだ が、我々にとっていちばんの関心は新 しいメディアである。ここで発表され たものはいずれあたりまえのものにな り、そのうち安くなってMSXに関係 してくるからね。で、今回の目玉とい えばCD-1。いまのCDよりレベル の高いものを使ったパソコンぽいマシ ンのこと。こいつが身のまわりのAV 機器に侵略予定なのである。すると、



時空の龍騎兵『【】】

ゲームも映画も音楽もみんな1つです





9

女子高校生のまえにR

出現するコミック





ゲームセンターやデパートの屋上や 遊園地などで活躍するアミューズメン トマシンの見本市が、今年も10月2 ~3日に開催された。毎年体感マシン が注目をあびている。そこで今年はと いうと、セガは風を受けて疾走する「フ オーミュラーS.S.」を発表。かっこい いし、緊張もする。いいなあ。それと





めずらしかったのはコナミの液晶 筐体(もちろんカラー)。小型でおとな っぽいノリなのでカフェバー向けかな。





約1年まえに発売になったMID / 対応のシューティングゲーム「ファミ クルパロディック2」。今度のGTの発 売で、このゲームがほしい人も多いと 思う。そこで特別に通信販売のお知ら せをしよう。メモに住所・氏名・電話



番号とほしい本数を書いて、現金書留 か郵便小為替で7004円(税込)を、〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷3-8-14東久 パレス神宮401㈱ビッツー「ファミパ ロ2がほしい係」まで送付すればOK。特 製テレカのおまけつき。



おなじみのキャラたちが登場。力を合 わせて魔導王と戦うというもの。

RPGぽい世界を舞台にしたコミッ

クが最近多いけど、そのなかで小学館

の『ポプコム』で連載していたものが単 行本になった。タイトルは『時空の龍騎

兵・リバーサー」。原案をやまぐちひろ し氏、画は環望氏が担当。ゲームが大

好きな女子高校生のもとへ、RPGで

さあ応募しなさい

今月のプレゼントは以下のフ種類な のだ。ほしい人は右のかこみをよく読 んで応募してほしい。

①シャングリラの特製テレカ ……3名様(提供/エルフ)

MSXへの移植の話はまだだけど、 さすがエルフの女の子はかわいいね。

②魔界復活(ホラーAVG)

③ファンタジー(正統派RPG) ④魔宮殿(アクションパズル)

⑤カサブランカに愛を(ミステリーA VG

⑥抜忍伝説(和風RPG)

······各5名様(提供/SOFBOX) このソフトは本屋さんに売っているも の。SOFBOX☎03-5397-8688

⑦時空の龍騎兵・リバーサー ……10名様(提供/小学館) ファンタジーコミック第1巻。





応

募



方

法







○発売当時6000 7000円したソフトを2000~3000円という低価格で再販売されたSOF

官製八ガキに右下の応募券をはり、 ①ほしいプレゼント番号と名前、 ②住所(〒も)・氏名・年令・電話 番号、③今月号のFFBでおもし ろかったもの、④なにかおもしろ いこと、以上を明記のうえ、〒105

東京都港区新橋4-10-7TIM 「MSX・FANのFFBさあ応募 しなさい」係まで。しめ切りは11月 30日必着。発表は1月日日発売予 定の本誌で。

11月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応 募しなさい」「アンケートプレゼント」のう ち「エアホッケー」「シューティングコレク ション」をのぞくプレゼントの発送を終了 しました。なお、一部の投稿者採用記念の テレカなどが遅れていることをおわびいた します。もう少々お待ちください。もしご 不明な点がありましたら、住所(〒も)・氏 名・電話番号を明記のうえ、何月号の何べ ージ発表の何の件かを書きそえて、ハガキ でプレゼント係までご連絡ください。

プレゼント係より

ハガキより

●いまどきの若い者は/老人ボケに予防効果があるかと始めてみたら、小学生ほどの知識もないのに驚き、「いまどきの若い者は」という年寄り言葉の通 用せぬ世になったかと感慨しきりです。(千葉/三屋信一)→先日、カツオも「ねえさん、ぼく海外留学しようかな」などといってました。世の中変わっています。ところで、70歳だそうですが、こんなページ読んでないでしょーね。字も小さいし、一生気づかれないかもしれません。(パボ)



相談室 ん。そして漢字ROMは漢字のデータがつまった。福井県鯖江市の岸田健一くん・14歳のご相談です。 0052が登場した頃から、

OS2が登場した頃から、第二水準の漢字も標準装備(ターボR以降)となったためではないでしょうか。そして漢字ROMは漢字のデータがつまったもので、ROMとして機械本体のなかの基板に差さってい ●MSX-00S2には漢字ROMが内蔵されているのですか。 ROMとして機械本体のなかの基板に差さっているというものです。 マニュアルをたまによく読んでみると、 ジアルをたまによく読んでみると、知らなかったことを発見しておもしろいものです。いうものです。ただそれだけでまったく別のものです。ただ、この2つをいっしょに考らMSX-DOS2は、ソフトそのもので、「字がプログラム上に入っているわけで、 下字がプログラム上に入っているわけでもなんでもありませ この2つをいっしょに考えてしまったのは、

31

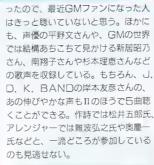


年末に向けて総集編ものが続々登場。今年のG M界をふりかえってみると、充実したよい年だ ったと思う。クォリティの高い作品が非常に多 かった。来年も期待しよう!。評:高田陽

ファルコム・ボーカル・コレクション! ファルコム・ボーカル・コレクション! 10/21

ファルコム・レーベル設立以来、か なりの数のボーカル曲が作られてきた が、ここにきてその集大成ともいえる アルバムが発売になる。しかも、2枚 組アルバムが2タイトル同時発売とい う、予想だにしなかったスタイルとな った。曲数だけみても1枚のCDに10 曲ずつ、4枚でちょうど40曲というお びただしい数。収録された曲は、1989 年から今年までに作られたボーカル曲 のみで、歌手は全部で12人となってい る。注目すべき歌手といえば、なんと いっても森口博子さんだろう。彼女が ファルコム・レーベルで歌声を披露し たのは、記念すべきレーベルの第1回 作品「ファルコム・スペシャルBOX '89」でのことだった。このアルバムは 限定発売の6枚組。そのうちの1枚「V

OCAL」で、彼 女は3曲すべて を英語で熱唱し たのだが、今回 はIのほうに3 曲とも収められ ている。限定発 売のアルバムだ



メーカー		キングレコード		
媒	体	CD		
品	番	KICA-1042~3	KICA-1044~5	
価	格	各3800円(税込)		
備	考	コレクション I	コレクションⅡ	
		(2枚組)	(2枚組)	





ファイヤープロレスリング・ 10/25 2nd BOUT

超人気プロレス・ゲーム「ファイヤープロレスリング2 nd BOUT」(PCエンジン)のCD化。ゲームは、「ファ イヤープロレス」の2になるのだが、じつは1もアルバム化 されている。〕をアルバム化したレコード会社は日本コロ ムビア。1のアルバムは原曲のハードロックをバージョ ン・アップさせた最高の仕上がりだったが、徳間ジャパン が手がけた今回の2では、アレンジがトーン・ダウンして フュージョンにしか聞こえない。このアレンジが悪いとは いわないが、もっとハードなサウンドがほしかった。



徳間ジャパン

TKCA-30391

媒 体 CD

番

格 2300円(税込)

カオスワールド 10/25

ナツメのファミコン版RPGのアルバム化。アレンジを 母曲収録し、オリジナルも完全収録。そのアレンジだが、 はっきりいってかなりイイ。別に同じ徳間だからではなく、 事実イイのだ。ウッドベースの低音響くフリージャズ曲が あったり、高中正義氏ばりの流れるようなギターソロ曲が あったりと、メロディも耳に残り飽きさせない。まさに、 バラエティに富んだアレンジと、小手先のお遊びに逃げな いしっかりした音の造りとなっている。私のようなゲーム のノン・プレイヤーでも十分楽しめる作品。





光栄

媒

ヨーロッパ戦線 10/25

光栄の新作パソコン・シミュレーション『ヨーロッパ戦 線』の音楽集。例によって、全曲アレンジでPC8801MC対 応となっている。作・編曲は『ルパン三世』の音楽で知られ る大野雄二氏が担当。今回のアルバムでは、トランペット、 サックスといった管楽器の使い方は絶品。だが、重たい曲 調のものに限っては、シンセの重厚さに物足りなさを感じ た。しかし、サウンドは多彩で、もっと統一された曲調を 予想していた私にはうれしい誤算となった。





デトネイター・オーガン2 10/25

『デトネイター・オーガン』は、爆発的な売れ行きを見せ る3話完結のオリジナル・ビデオ・アニメーション。今回 紹介するのは、パート2のオリジナル・サントラ盤だ(ビデ オのパート2発売は12月1日)。なぜ、アニメのサントラな んぞ紹介するのかというと、このアニメを原作としたメガ ドライブのメガ〇口版ゲームが発売されるという理由から。 曲としては、3曲目のテーマ曲『デトネイター・オーガン』 と10曲目の『ラング』が対照的でおもしろい。 迫力のあるサ ウンドが魅力だ。作詩・曲、編曲、演奏は平沢進氏

	×-:	п —	ポリドール
	媒	体	CD
I	nin nin	番	POCH-2026
Ī	価	格	2800円(税込)
	備	考	



ウィザードリィCDドラマ 11/5

ダンジョンRPGの元祖「ウィザードリィ」のドラマ 編。――リルガミンの王だった父と、その后だった母 を魔物に殺された姉弟、アラン(山口勝平)とマリア(玉 川紗己子)は、仇討ちのため伝説の剣を探して地下での戦い を繰り返していた。ある日、仲間割れからバーディを解散 してしまった2人は、僧侶のアルハイム、ロードのユーテ ィ、侍のウィード、盗賊のサムスとともに新たなパーティ を組み、ウワサのハイマスターがひそむという地下10階に 向けて出発したのだが……。出来は最高で、損のない1枚/

メーカー		アボロン		
媒	体	CD	カセット	
品	番	APCG-4016	APTG-4016	
価	格	2800円(税込)	2300円(税込)	
備	考		が純氏のイラス ジカラーブック	



11/21

超人気のアーケード・アクション「ストリートファイター II」のイメージ・アルバム。メインキャラ日人のテーマと四 天王のメドレー曲などを、カプコン・サウンドチーム、ア ルフ・ライラによるフルアレンジで収録している。ゲーム 中の闘いには世界各地のファイターが参加するため、その テーマ曲も出身地ごとにエスニック風だったり日本風だっ たりと風味を変える。テーマが「闘い」なので、ロックの八 一ド・ビートを定番としておさえ、流行のハウスもしっか りフィーチャー。ファンは必聴のアルバム/

メーカ・	-1	ポニーキャニオン
媒	体	CD
G0 :	番	PCCB-00075
価 :	格	2500円(税込)
備	考	予約特典・特製プックケース&92年 特製カレンダー付







/ケート ●いまどきの子供としては 付録ディスクはおトクですが、これからもずっと980円はちょっときついです。ちなみに僕はいまどきの子供 ハガキより にしては珍しく、親からこづかいをもらっていません。夏&冬休みのバイト料でほそぼそとやっています。だから、そーさりやーんください。といっても当たらないのはわかっているが、もしかしたら――と思いつづけて3年。(新潟 藤田康司)⇒まあえらい。(バボ)



クロスソード&戦国伝達 /アルファ電子&SNK

NEO・GEOの最新2ゲームをカップリングでアルバ ム化。アクションRPGの「クロスソード」と、アクションの 「戦国伝承」だ。両者オリジナル完全収録で、クロスーのみ 作曲者自身の手によるアレンジ1曲を追加収録している。 クロス〜は全体的にマイナー・キーで、悪の心を増殖させ るような危険だがそそられるサウンドだった。なんか不思 議な魅力(魔力?)がある。対する戦国~のほうもGMとし ては異質で、仏教色も感じられる能楽風のサウンド。この アルバムはちょうとマニアック……。

ı	×-	カー	ポニーキャニオン
ı	媒	体	CD
ı	品	器	PCCB-00076
	価	格	1500円(税込)
	備	考	C D ケースサイズ のカラーステッカー 付



11/21

『ドラゴンクエスト』をはじめとする数々のGMを手がけ てきた、すぎやまこういち氏の作品をセレクトした2枚組 のアルバム。すぎやま氏みずからが自信曲を選び、そのす べてをシンセサイザによってアレンジした。収録ゲームは、 「ジーザス I & II」「アンジェラス」「ドラゴンクエスト II & Ⅳ」「46億年物語」「幽霊列車」「テトリス2」「ウイングマン 2・スペシャル』「ガンダーラ」「スターコマンド」。それぞれ 2~5曲程度を収録。もはやGMの一大ブランドとなった 「すぎやまサウンド」を満喫できる1枚。

	_			
	-		E Sus	
1	400			
			No.	
		4	4 4 4	
		1	1	
		I	No. of	ľ

CD

器 APCG -9002 APTG -9000

格 各3500円(税込)

孝 2 枚 (木)組

El.

価

10/21

コナミ・エンティング・コレクション

突然のリリース決定でサポートが遅れたが、ファンが選 んだコナミ作品50タイトルのエンディングを一挙収録した アルバムが発売になる。てっとり早くベスト3を紹介して しまうと、第3位「ラグランジュ・ポイント」、第2位「グラ ディウスH〜ゴーファーの野望〜J。そして、宋光の第1位 は「グラディウスⅢ~神話から伝説へ~」。「やっぱり/」と いう人も「え~!?」という人もいるかと思うが、ベスト50な ので、きっとごひいきの作品もランクインしているはず。 ライブラリー色の強いアルバムだ。

\times $-$	カー	キングレコード
媒	体	CD
品	番	KICA-1046~7
価	格	3600円(税込)
備	考	2枚組



10/25

ドラゴン・ナイト

待ちに待ったあげくに発売延期もあ って、やきもきした人もいるかもしれ ないが、ついに「ドラゴンナイト」のオ リジナル・ビデオ・アニメーションが リリースされた。ストーリーは、悪の 化身ドラゴンナイトに捕らえられた美 少女戦士の救出を命ぜられた予言の勇 者ヤマトタケルが、少女たちを助けな がらもあらわな姿をポラロイドにおさ めてしまうというスチャラカなもの。 タケルの声に松本保典さん、タケルを 補佐する神官の娘ルナの声に水谷優子

さんと、先のイメージ・アルバムと同 じ声優さんを起用している。収録時間 が30分ということでストーリーはマッ 八の速さで進む。まあ、エッチなシー ンが見られればイイヤと思っている人 もいるだろうが、ゲームよりエッチな 画面はおがめないからそのつもりで。 これ以上エッチになったら、レンタル ビデオ屋の「離れ」に置かれてしまうこ とになる……。アニメ・ビデオならでは の動きと声、ありすぎるテンポとコミ カルなストーリーを堪能あれ。





1,1	9	11/10/		£.
×-	カー	ポリスタ-	-	
媒	体	ビデオ	LD	
딢	番	PSVX -IBIS	PSLX	- (0)
価	格	7800円(税込)	
備	考	30分・カーオ オ(Hi-Fi) 典キャラ	•初迈] 李寺



各社新譜

★ポニーキャニオン

<12月15日>……●メガセレクション II ´セガ⇒ I 以降に発表した、S. S. T. のアレンジ曲のみを収録したベス ト盤。新録は「ボナンザ・ブラザース」 「ターボアウトラン・メドレー」「アース フレームG(R-360)』。全10曲。CD 2500円。●デスブレイド/データイー スト⇒人気アーケードをG.S.M. 1500化。〇〇1500円。

<12月21日>……●ストリート・ファ イターII~場外乱闘編~⇒ストリート ~の魅力にマニアックに迫ったビデオ。 カラーステレオ60分6800円。

★ポリスター

<12月21日>……●(仮)スーパーリア ル麻雀(LD)⇒発売中のビデオ、「麻雀 バトルスクランブル』と「はじめまして ♡』をカップリング収録したLD。価格 4800円。●美少女ソフト・オリジナル カタログVOL. 3(ビデオ&LD)⇒ パソコンの美少女ソフトをオムニバ スで収録したもの。価格3800円。

< 1月25日>……●(仮)ミス・レモン チック・イメージアルバム⇒アリスソ フトの美少女キャラ、クミコ、シィル、 舞子の、歌ありドラマありのイメー ジ・アルバム。詳細未定。

<1月頃>……●マージャンクエスト (ビデオ&LD)⇒人気麻雀アーケー ドから収録。詳細未定。

<4月25日>……●(仮)スーパーリ アル麻雀PIV⇒ナナ、カオリ、ユウの イメージ・アルバム。CD2800円。

★ビクター音楽産業

<12月16日>……●(仮)女神転生⇒フ ルアレンジでリリース。詳細未定。

★アポロン

<12月16日>……●ファミコン・ジャ ンプ〜最強のフ人〜⇒全16曲すべてア レンジ。作曲者の門倉聡氏みずからの アレンジ。シンセがメインとなる予定。 CD2800円、テープ2400円。●SDガ ンダム外伝・ナイトガンダム物語⇒バ ンダイのファミコン版人気シリーズ・ ゲームをアルバム化。詳麗ます。

*NECアベニュー

<12月21日>……●アリス・ベストキ ャラクターズ(ピデオ)⇒アリスソフト の美少女キャラをセレクトしたビジュ アル・ソフト。収録ゲームは、「闘神都 市」「ランス2&3」「D. P. S. シリ ーズ」など。VHSとLD(CAV方式) 同時発売。両者ともカラーステレオ30 分3800円。

★ポリドール

<12月21日>……●バブルガム・クラ ッシュ(ビデオ)⇔ナグザットから発売 のPCエンジン版アドベンチャーの原 作OVA3作目。VHS、LD(CLV 方式)同時発売。ともに45分9400円。

★東芝EMI

<12月28日>……●(仮)サイキック・ ディテクティブ・シリーズ・ベスト/ データウエスト⇒FM-TOWNSの 人気シリーズ5作品を一挙収録。オリ ジナル、アレンジ各5曲収録。CD2500 円。●BURAI~八玉の勇士伝説 ~⇒リバーヒルのPCエンジン・CD -ROM²版ゲームのアルバム化。同じ 曲をオリジナルとアレンジで並行収録。 CD2500円。

<1月?日>……●サンダースピリッ ツ⇒東芝EMI自身が制作するスーパ ーファミコン・ソフトをCD化。CD 2500円。

★キングレコード

<11月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアンⅢ⇒フルアレ ンジ・アルバム第3弾。CD2枚組3800 円。●パーフェクト・セレクション・ グラディウス⇒人気のパーフェクト・ セレクションにグラディウスが登場。 CD3000Pa

<12月5日>……●プロビンシャリズ ム・イース⇒『イース I &II」をハウス にアレンジ。CD3000円。●悪魔城ド ラキュラベスト2⇒人気のおとろえを 見せないドラキュラ・シリーズのイメ ージ・アルバム。CD2枚組3300円。 <12月21日>……●ファルコム・スペ シャルBOX'92⇒今年も登場、年未企 画モノCD。CD3枚組7000円。●こ なみ・すべしゃる・みゅ~じっく千両 福・平成四年反成→同じく恒例の年末 企画モノCD。CD3枚組6300円。













・ケート ●2000円になつても 付録ディスクは「付録」ということで出していると思うけど、あまりDSみたいにすると本のほうか付録になってしまいそうだし、 ・ ディスクをつけると本が読まれなくなって最後にはディスクだけになってしまう。あくまでも本をメインにしてほいしが、僕は1000円になっても2000円になっても買い続ける。(大阪 澤田晃伸)⇒ そんな、もったいない。(バボ)

方

12

吉かパナンコル

はなしこしんにちわっ

●病院のベッドで寝ている僕にとって おもしろいことなどなにひとつない。 (香川/横井達)

しろい話は【募集内容】「おはこん」ではつねに

所は前ベージの「応募方法」参照)。

講座」係まで。

●ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。

2美しい絵から、

しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸ような投稿を待っています。しめ切りなし。●街で、

胸を打ち頭・一殺させるハガキアで、学校で、今社で、自宅で、テ

テレビの中で

偶然見つけた

おもしろいこと」。

国籍・性別・ジャンルを問わず。

係まで(住

イラストによる各種遊び技講座

古典を問わず、

係まで。 Q

❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

⇒「わたしにきくか?」係まで。

「特典し

●はとくに功績のあったハガキに、

かわいそうなので、テレカをさしあ げよう。ナースのおねえちゃんにいた ずら電話でもしなさい。

●夏休み、佐渡に行きました。お土産 屋に行くと、「君の名は」グッズでいっ ばいでした。せんべいやもちなどは「真 知子」という文字が、たくさんついてい ました。(新潟/水野裕之)

「珈琲館」にある"ゆきこ"という名の コーヒーもこわい。みんな、なにごと もなかったように「ゆきこ、ください」 と注文しているぞ。

●エリツィンは淡谷のり子に似ている。 (千葉/伊藤佳宏)

大川隆法はバカボンに似ている。

●サイン、コカイン、新太郎。(千葉/ 伊藤佳宏)

「雅美さん」の陰で、話題にとぼしい勝 新だな。それにしても伊藤、おもしろ いぞ。

●僕の家はラブホテルの隣りにある。 田光宣)

うちのテレビもいじくりまわしてい ると放送大学が映るぞ。「かきのたね」 にはならないと思うが。

●バボさんの新ネームはどうなったの ですか? それから誌上お見合いにつ いても教えてください。(兵庫/高田和

れたバカさかげんが鼻につく、おもし な、もっとバカにならなくではいけな い。おっ、そんなことをいっているう ちに誌上お見合いの野辺からハガキが

開きの唇に人さし指をくわえた写真を 送れだなんてぇー/ 私にはできまて うるうる。(埼玉/野辺友子)

そのためか、テレビの2チャンネルに おもしろいものが映る。お金がかから ないのでとてもラッキーだ。(東京 鎌

新ネームはあまりにも計算しつくさ ろくないものが1万通ほど届いたので

なにもなかったことにしました。みん 来でしまったぞ。 ●な、なんとバツとして潤んだ目で半

来年は大学に受かれば一人 ぐらし。でも東京は家賃が 高い。どうすれば土地は安くなるのだ。 (秋田/ヤン・スギョン)

皇居を88階建てくらいのビ ルにするのがいちばんよい といえよう。「43階・皇居警察」とかいっ て。そうすれば敷地の広さもせいぜい椿 山荘くらいでたりることと思われる。

しかし、そうは問屋がおろさないので、 東京都民がしめしあわせ、毎日ちょっと

ずつ皇居のまわりの木を抜いてゆくとい

「今夜は大田区のみなさん」とかいって。 担当区で毎夜抜いてゆき、ドリフの「観客 の絵」のように、抜いたところは木の絵を かいておけばだれも気づくまい。1年く らいで、皇居もまめのようなものになっ ているだろう

そんなわけはないぞ。東京は悪い人の いる危険なところだから来るんじゃない。 「ドキュメント警察24時間」などを見て考 えなおせ。

5 A 1 14 10 A まさしく野辺のハガキ。きめごとの ような「/」づかいと謎の語尾。そして おたく特有の「うるうる」。このニセロ しめが。思うにメガネでデブで汗っか きでリュックをしょっている「代々木 アニメーション学院」とかに85人はい

準備、液状の)・硬貨(10円でど)

4. サムれないトラルメリヤのことな

※まんべんなく。

※ あわが入りな

はじくかいとして

いようにすること

かいのん ましい

水かわいてないの

にせおるてダメ

らやいれない

50 A

水性の色ペン

《方注》 1、お金にパンで

色をぬる

のりをナスカック

3. /日~2日かけて

かおかす

なかべす

完成

サンプル

2、その上に

かける

るヤツにちがいない。 ●三重・若林くんがいうとおり、しま づさんの横には変な顔が映っていまし た。(青森/後村寿明、ほかたくさん)。

私にはそれとはまた別の顔が見える のだが。その人のいちばん好きだった ものと水を毎日あげなさい、しまづ☆ どんき。宜保愛子は、いつもさいごは このセリフだ。



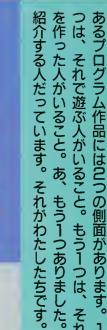
100.A

绝 延 作成る時間くらい サブマニコアルを中参考にしました この年製りがおは

P 18y- KOUKI

ばおばおか嫌いだ。いってることの是非は別として、奴は人に説教たれるような立場の人間ではない。バボさんも攻撃してくれ。どうせ逆にくらう のはオレだけど。(神奈川・加藤浩二)⇔あつかましいキミにお歌のプレゼント(牧仲二のつもりで)。ぼおぼお一は33、おはこんデスクは36、引田く一んは 30まえで、ヘレンケラーは三重苦。(バボ)





PWHERE'SO	35/50
P せっけんつるんっ 0	36/51
PWALL20	36/52
P ナイトレース 0	37/53
PDunking Warrior 0	37/54
P キック・バトル ・バトル ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	38/55
PGUN20	38/56
P熊王①	39/57
PMOLEO	39/59

P どうくつたんけん 0 40/60
P温泉紀行 9 ···········41/61
▶ タコ&イカ~出現/ イカゴースト篇~❸・・・・・・・・42/64
●ファンダムスクラム=あしたは晴れだ/+選考会
レポート44
●マシン語の気持ち46
●アルゴリズム甲子園47
●スーパービギナーズ講座48
※Pはプログラム ∩~ ®は画面数です。



マネしながら探すともっと楽しい **S** ウェデズ



とこ」と書かれている

ルは

こから来ている

16×16にならんだ8×8ドッ

トの顔のなかから、たった1つ

の顔を1分以内に見つけだすゲ

M5X 2/2+ VRAM64K

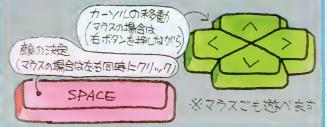
※ターボPは標準モードで

by ARIAKIRA SOFT ▶解説は50ページ

一ム。顔は、右の写真のように まぎらわしいのが8種類あって、

問題に使われる顔だけはそのな

WHERE'S TIME 48



かに1つしか現れない。

正解するたびに顔が縦2列ず つ増えていき、32列になったら またもとの16列にもどって制限 時間が10秒減る。ただし、制限 時間を超えてもゲームオーバー になるわけではなく時間がもど って顔が入れかわるだけ。



Otate! ……ちがった まちかえると 正解の顔か白くなって位置を教えてくれる

8×8ドット、8つの顔



作者によれば 名前を付けて遊ぶと楽しいらしい



○かんかん正解していくと、とんどんワイ トになってくる(横32列まで)

Sーフォーマットのディスクを入れるか、 【ターボRユーザーの方へ】「※ターボPは標準モードで」と書いてあるゲー に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。 数字キーの「ー」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モード ムは標準モードで遊んでください。

0

画

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

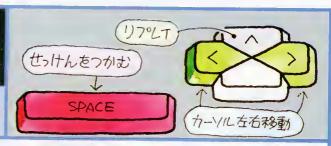
お風呂場シミュレーションでのぼせるな つけんつるんっ

画面面

MSX 2/2+RAM8K **ターボ日は標準モードで

by TM SOFT

▶解説は51ページ



風呂場の風景 向こう側の壁 排水口 せっけん せっけんタイマー

RUNすると、風呂場の床を せっけんがすべりだす。このせ っけんをカーソルキーの操作で つかみ、せっけん台のところま で持っていくのがゲームの目的。 しかし、なにしろつかんでい るのはせっけんだからつるつる すべる。これがまた、うまく表

現してあるぞ。そこで、カーソ ルをうまく操作してせっけん台 のところまで持っていけばステ ージクリアだ。クリアするたび に、せっけんはせっけんらしく、 つるつるすべるようになるぞ。 せっけんタイマーが赤のときに 左端に着くとゲームオーバーだ。



をすべってきた。ソルを左右にずらし、せっけんをコントールするぞ でもってきた

反射板突破、防御壁破損、修復機能停止 /

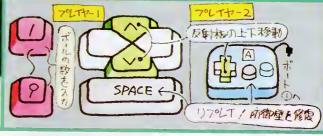
ウォール・ツー



MSX 2/2+RAM32K*ターボRは標準モードで

by 長尾降司

▶解説は52ページ

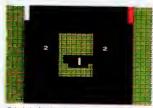


HOW MANY BALLS ? (1-9

○ここでボールの使用数(最高9個)を決め る。4、5個ぐらいがいいかもしれない

ブロックくずしとテニスゲー ムが合体して、対戦で遊べるよ うになったのがこのゲームとい う感じ。

プレイヤー1は画面の左端、



○わたし(ちえ熱)は近くにいた、にゃんぐ を相手に勝負してみた

プレイヤー2は画面の右端が陣 地となっている。プレイヤー1 は白、プレイヤー2は赤い反射 板を操作して、自分の防御壁が ボールに当たって消されるのを 防ぐ。もしボールを防ぎきれず、 防御壁に穴があき、ボールが防 御壁の向こうに行ってしまうと そのプレイヤーの負けになる。



○ボールの使用数は5個。プレイヤー1の わたしの防御壁に穴があいてしまった

プログラムをBUNすると、 THOW MANY BALL S?」と聞いてくる。このゲーム では、最高9個のボールを同時 に使ってプレイすることが可能 なのだ。そこがおもしろいとこ ろ。ボールの使用数を多くした 戦いでは、反射板の働きもむな しく、どんどん自分の防御壁は



○わたしは防御壁を修復 にゃん☆は防御 壁がボロボロなのに、修復しようとしない

虫歯だらけになっていく。しか し、プレイヤーは虫歯だらけに なった防御壁を2回修復するこ とができるのだ。残りの修復回 数は画面に表示されている。

また、ボールの使用数を多く するとスプライト表示の関係上、 ボールが見えなくなってしまい パニックになるぞ。



○結局、にゃん」の負け ボールを巻きこ んだまま、防御壁を修復したのか敗因だ



月あかりをたよりに、夜の道をひた走る

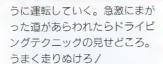


MSX MSX 2/2+ RAM32 K*ターボ 日は標準モートで by MSKSBT SOFT ▶解説は53ページ

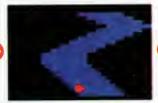
レースといっても、1人しか いないので、ドライブみたいな ものだ。ちょっと変わった、赤 い5角形をしたのが車だ。どこ がちょっと変わっているかとい うと、車がカクカク動く。ただ それだけ。とはいえ、それがお もしろい。その車を操作して、 道の上から外にはみださないよ

○まっすぐな道の上からスタート 目をつ

ぶったって、だいじょうぶ



道からはみだしゲームオーバ ーになるとスコアとハイスコア を表示してくれて、自動的にリ プレイ。編集部の最高記録はち え熱のだした658点だ。



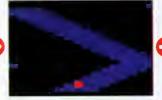
○しばらく走っていくと、クネクネ曲がり くねった道があらわれる



カク、カク、動く車



●車の動きは全部で5パターンある。道のまがり具合に応じてパターンをあわせるのがコツ



€うおお、この激しい道のまがり具合、ド ラテクの見せどころだ



○ドライビングをミスってあえなくゲーム ムオーバー。こんなスコアじゃはずかしい

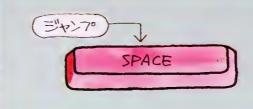
-と叫んでダンクシュート



MSX 2/2+RAM8K **ターボ日は標準モードで

by Y2M-SOFT

▶解説は54ページ







○ボールが右から左に移動中。ここで、ジ ャンプだ!



○これは、ちょっと高く飛びすぎて、ゴー ルの上にボールがあたってしまったケース

某マンガの主人公と同じ名前 の花道が、このゲームの主人公 でありバスケットの選手。その 花道が20回飛んで何本ダンクシ ュート(ボールをゴールの真上 から強くたたきこむシュート) を決められるかというゲームだ。

画面の下の部分をボールが右 から左に何度も水平移動する。 「ここだ!」と思うところでジャ ンプ。放物線を描いてボールを 手にした花道が飛んでいく。う まくボールがゴールに入れば、 「SCORING」に加算される。 20回飛び終わると画面中央にス コアが表示され、自動的にリプ レイされる。

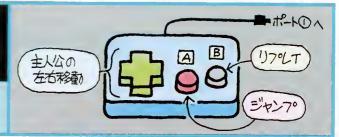
踏んづけ蹴とばし、勝利の道を突き進む



M5X 2+以降 by ひろ

※ターボBは標準モードで

▶解説は55ページ

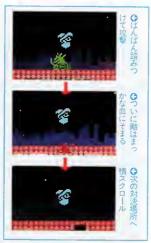








○大小のシャンプをしながら攻撃してくる





●猛烈なスピードで往復運動する

敵キャラを足でばんばん踏み つけて倒していく、スタンダー ドなアクションゲーム。

敵は日種類のザコキャラと、 ボスの「まおー」。〕対〕で戦い、 敵の上から踏みつけて攻撃する。 敵は一定のダメージを与えると 消滅する。反対に敵に上から触 られるといっぺんにゲームオー

ボスとの対決に勝つと次のラ ウンドに進み、敵が速くなる。 MSX2やキーボードでも、 右で説明しているように改造す れば、遊べるぞ。



○ずっと追いかけてくるので気が抜けない

7ºLT7-0

- ●MSX2で遊ぶ=プログラム行210 にあるSETSCROLLを含むFO R~NEXTを削除
- ●カーソルキー、スペースキー(Aボタ ン)、GRAPHキー(Bボタン)で遊 ぶ=①行40:STICK(1)⇒STI CK(Ø)@行50:STRIG(1)⇒S TRIG(Ø)⑤行230:STRIG (3)⇒(PEEK(&HFBEB)AN





●りざーどおとこに似た動きで迫ってくる

となったして

1)7ºLT

銃弾飛びかう、夢の銃撃戦を友と2人で



MSX 2/2+RAM8K *ターボトは標準モードで

by 鹿島信二

▶解説は56ページ

映画やテレビでよく見てはい るが、おそらく一生そういうこ とを経験することはないだろう

⊙ブレイヤー」がまずぶっぱなした

と思われることが2つある。 1つは、あれ、もう1つは、 これだ。なんのこっちゃ。

> これとは、銃弾がほお をかすめ、耳をはじくほ

ど大量に、かつデインジャラス に飛びかう銃撃戦だ。

SPACE

銃撃戦をコンパクトにシミュ レートした、このゲームは、要 2P。なるべく頭に血が昇りや すいタイプのやつとガンガン撃 ちあうといい。勝ったほうが負 けたほうにやさしくキスをする、 というような気持ち悪いルール もつけておくとなおよい。

04



○プレイヤー2の反撃







○うっ、ゲボゲボ(血を吐く音)



IamaKING OF BEARS. #>#\-P->



M5X 2/2+RAM32K*ターボPは標準モードで by SILVER SNAIL ▶解説は57ページ





○勝ち抜き戦、1回戦の相手はムーンだ 全力でいつかっていこう

「うおー、オレははぐれ】匹熊の リョウ。このゲームの主人公だ。 これからオレは熊の世界でいち ばん強い、熊王と呼ばれるため に、5匹の熊(ムーン、グラウ ド、ホワイト、フレイム、デビ ル)と勝ち抜き戦をする。まかし てくれよ/」

このゲームは熊と熊とで戦う アクションゲームだ。1人プレ イと対戦プレイができ、1人プ レイは先にリョウがいったとお り勝ち抜き戦をおこなう。

どのプレイモードでも戦いが



の対戦プレイもできるのがうれしい 法い 熊がプレイヤー1、青い熊がプレイヤー2

はじまると、画面の上には両者 のライフが表示される。熊は、 なぐる、投げる、ジャンピング アット、頭つきの4つの技を使 って相手と戦う。相手の技をう けダメージをくらい、ライフが なくなった熊の負けだ。両者同 時にライフがなくなると引き分 けだが、勝ち抜き戦だと負けと おなじ。勝ち抜き戦で勝ち抜く ごとに、敵の攻撃力が上がり、 同じ技の相打ちでもこちらのダ メージが大きくなるぞ。最後の 敵、デビルをたおせば熊王だ/

決めろ! この技で //

ジャンピングアット

ジャンプして上のカーソ ルキーを押すとこの技。 パワーをため、うまく決 めると、いちばんダメー ジを与えることができる。

頭つき

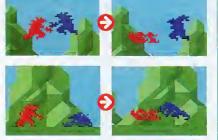
しゃがみながらジャンブ すると頭つきをする。投 げよりも優先され、画面 の端に追いこんで、この 技を決めると効果大。

なぐる

カーソルキーの上を押し て、はなすとなぐる。弱 い攻撃だと相手はのけぞ るだけだが、パワーをた めて攻撃するとふっとぶ

投げる

相手の下、または近くで しゃがむと相手を投げる。 なぐるやジャンピングア ットより、この技が優先 される。







もうちょいちょい右。あ一あ逃げられた



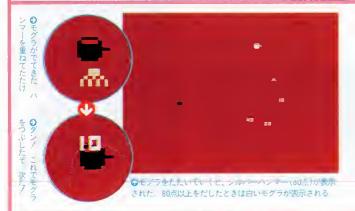
MSX 2/2+VRAM64K

※ターボ日は標準モードで

by SILVER SNAIL

▶解説は59ページ





マウス専用ゲームというのは いままでファンダムにいくつも 投稿があったが、「べつにマウス で操作しなくても」というよう な作品ばかり。しかし、このゲ ームはマウスで操作して遊ぶの がいちばん楽しいし、似合うだ ろうと思った。

遊び方はかんたん。地面から ひょっこりでてきたモグラにハ ンマーを重ねてたたく。たたき つぶされたモグラは得点を表示

して消える。表示された得点は 一定時間たつと消えてしまうが O、1、2、3、……個と表示 が残ってるときにモグラをたた くと10、20、40、80、……と得 点が倍々になる。モグラを3匹 逃がすとゲームオーバー。しか し、ゲームプレイ中、スコアは 表示されていないが、スコアが 250点の倍数ちょうどになると 「】UF」となり、逃がしてよい モグラの数が1匹増える。

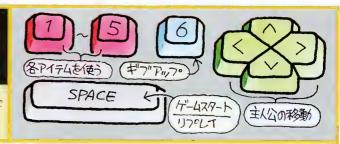
デストラップだらけのカラフルどうくつ つたんけん

画】面面

MSX 2/2+ RAM32 K*ターボ R は標準モードで

by J

▶解説は60ページ



ほんの入口







0



ぼ、ぼ、ぼくらはどうくつた んけんだん。このゲームには作 者の設定したストーリーがある。 その全文を紹介しよう。

·STORY

ある所に人がいました。その 人はどうくつたんけんに行きま した。

以上。作者のJクン、キミは ことし、いくちゅになった? まあ、それはともかく、この ゲームは、わくわくする。

左(どうくつの入口)から右の ほう(奥)へ、つたや動く台、ワ ープポイント、アイテムを使っ て、数々の難関を越え、謎を解 いて進んでいく。

天井や床には猛毒のとげがは えていて、それに触れると「ぱわ あ」が減り、それが原因でどうく つのとちゅうで死んでしまうこ とが多い。そうでなくても、ど うやってもそれ以上先に進めな くなってしまうことだってある。 こういうときは数字の日キーを 押してみずから命を絶ち、生ま れ変わってやりなおすしかない。

とちゅう、宝箱をあけて手に 入れた3つの紋章をどうくつの 奥にある台に正しくはめるとエ

まだまだ先は長い

●ほんの少し奥に進んだところで最初の難





塔ばりの滝があるようだ

ンディングなんだそうだが……。 まだそこまで行っていない。 勇気りんりん、ルリの色。

主人公はジャンプがで

きないので、このつた

を使って昇り降りする



ひび入れレンガやパイプに 穴をあける(何度も使用可)

ドリルで使用



ブーツ 上向きのとげにのっても3 回までは平気でいられる



ヘルメット 下向きのとげにあたっても



3回までは平気でいられる



ぱわあを最大値まで回復す る(1回でなくなる)



太陽の紋章で使用 太陽をかたどった紋章。な



んに使うかは不明 星の紋章で使用

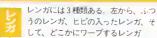
星をかたどった紋章。なん に使うかは不明

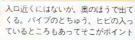


月の紋章 5 キー

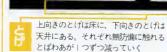
三日月をかたどった紋章。 なんに使うかは不明

どうくつを構成する不思議なパーツ















この上にのると台が1つ右に動 くので人は下に落ちてしまう。 その一方、台は緑の台に変わる



土を掘り、岩を掘り、温泉を掘りあてろ



MSX 2/2+RAM32K*ターボRは標準モードで

by MIYA

▶解説は61ページ





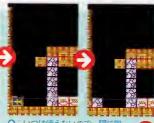




土が消え、上に乗っていた土が落ちてきた



●下向きのドリルを使って岩を2個掘ったあとは、 左向きのドリルが登場してきた



○こいつは使えないので、隅に置 ドリルから岩になった





ある時期、あんなにたくさん あったテトリスタイプのゲーム も今ではめっきり減った。しか し、今回久々に登場してきたの がこの、上から落ちてくるドリ ルやシャベルを使って温泉を掘 りあてるゲームだ。

ステージは白くてヒビ割れた 岩ブロックと、茶色の点々の入 った黄色の土ブロック、中華風 模様の壁ブロック、温泉マーク の温泉ブロックで構成されてい る。そこに、シャベルやドリル の絵がかいてある道具のブロッ

クが落ちてくるので、それを利 用して岩や土のブロックを消し、 温泉をほりあてるわけだ。ただ し、壁のブロックは消すことが できない。

道具のブロックにはそれぞれ、 右、下、左の方向を向いた3パ ターンがあり、シャベルならそ の向きにある土を消し、ドリル ならその向きにある岩のブロッ クを消して、同時に自分も消え てしまう。

しかし、消すブロックのない シャベルをそのまま置くと土に、



○右向きのドリルを温泉プロックの左横に 置く。これでステージェをクリアだ

ドリルを置くと岩になり、「LI FE」が 1 減ってしまう。

「LIFE」がなくなるか、ブロ ックが上まで積まれてしまうか すると「CHANCE」が 1 減り、 そのステージをやりなおす。「〇 HANCE」がなくなるとゲー ムオーバーだ。

じゃまなブロックを消してい き、シャベルやドリルの向いて いる方向で温泉ブロックと接す るように道具ブロックを置けば、 温泉を掘りあてたことになり、 ステージクリアだ。



€とうにか、こうにかして、温泉ブロック の左横の岩を消して、

道具を使って積み上げたブロ ックに空きができたとき、岩と 土では性質がちがう。岩は動か ないが、土はその下にブロック がなければ下に落ちていく。あ るステージに、この性質を利用 したトラップがしかけてあるぞ。

また、横から土などを消すと きに、ブロックを積んで土台を 作る技が必要になるステージも ある。全部で15ステージ。また、 ステージエディットもできるの で、自分でステージを作ってみ るのもいいかもね。

エディットも できる//

●なにも置いてないエディット時の初期画面

タイトル画面でリターンキーを押 しながらスペースキーを押すと、写 真①が画面に表示される。

カーソルを操作して、以下のキー を押して各ブロックを配置する。



○いろいろブロックを配置してできあがり

[1] 井一=土 「2] キー=岩 [3] キー=温泉 [A] キー=壁 まちがって配置したブロックを消 すには [0] キー。全画面消したい ときは「C]キー。タイトル画面に



もどるには、[E] キーを押す。

写真2のようにステージができあ がったら、[D]キーを押すと、ステ ージ数と行番号付きのステージデー タが表示される(写真③)。自動的に プログラムは中断しているので、カ ーソルを行番号のところにもってい きリターンキーを押せば、そのステ ージが『温泉紀行』のプログラムの一 部になる仕組みだ。ただし、セーブ するときは、付録ディスク以外のデ ィスクにすること。

※操作説明は、修正バージョン(ディ スク収録版)に基づいています。

イカゴースト退治に、タコが出撃/ ~ 出現! イカゴースト篇~



M5X 2/2+VRAM128K

※ターボ円は標準モードで

by OFUKO

▶解説は64ページ



Oおお、これがTAKO&IKA座か? 色い数字のラウンドが選べるラウンドだ

イカすかないやつら



〇勝手に歩き回 るタイプ 1 歩 いて追うタイプ 2、勝手に跳ね 回るタイプ3 跳ね回って追う のがタイプ4

化け。宙を飛び、 ときどき向かっ てくる、タイプ 1~5のイカは 壁、ブロックを 诵過できない





称コンペイトウ どこでも動き回 り画面の端では ね返る タコの 持つブロックだ けは通過不可能

1991年4月号に掲載された名 作『タコ&イカ』が、タコがジャ ンプできるようになるなどアク ション性をパワーアップして帰 ってきたぞ/

タコを操作し、カギを取って ドアにたどりつけばラウンドク リアだ。全32ラウンドのオモテ 面+オモテ面がむずかしくなっ たウラ面が用意されている。

敵のイカは、これがまた手の こんだ作りをしてあって、詳し くは左の「イカすかないやつら」

を読んでくれ。そんなイカを相 手にタコは戦う(逃げる?)。タ コのその武器となるのが青いブ ロックだ/ タコはブロックを 頭の上にもちあげたり(ブロッ クの上に乗りカーソルキーの下 を押す)、降ろしたりする(もう 1度カーソルキーの下を押す) ことができ、ブロックを移動さ せたり、積んだり、イカをつぶ したり、縦横無尽の働きを見せ る。ただ、ブロックを降ろす場

中にいたりするときはブロック を降ろすことはできない。また、 イカはつぶしたり一定時間たつ と、決まった場所から出現して くるので、その出現場所にブロ ックを置けば出現できなくなる。 ついにイカゴーストを倒した。 と、思いきやウラ面が登場。ウ ラ面ではラウンドクリアしたと きに表示されるパスワードを使 えば、そのラウンドから始めら れる。ウラ面をクリアしないと

9口左右移動

SPACE

SELECT

所にドアやカギがあったり、空



ますは右にある



○コンペイトウとイカが向かってきたので、持ってるブロックを使って敵を ●階段状に横むのがコツ。あと カギを取るためブロックを積むがかわす。反射神経と沈着冷静な判断が必要なラウンドなのでおもしろい



真のエンディングは見られない。

向けてブロックを積む



2個積めばドアまで行けるぞ

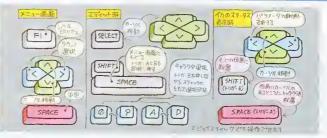




オリジナルステージ&オリジナルイカを作る

タイトル画面で「EDIT」を選 択するとメニュー画面が表示され る(左側の写真)。①は33~208まで のラウンドを設定し決定すると作 成画面に入る。画面の作成は、下 に表示してあるキャラクタを選択

し、カーソルを操作して配置して いくやり方だ。②は①で設定した ラウンドをプレイするこができる。 ③、④は作成したラウンドをセー ブ、ロードする。⑤でタイトル画 面にもどる。⑥はLEVEL1で



オモテ面、2でウラ面のエディッ トとなる。

イカを配置するとき(右側の写 真)にイカの性格まで設定できてお もしろい。Aは上の「イカすかない やつら」で説明しているタイプを決 める。Bは数値が大きいほど、タ イプ1、2の場合は空中をゆっく り落ち、タイプ3、4の場合はジ

ャンプ力が高くなり、タイプ5の 場合はタコを追ってこなくなる(最 高16)。©はイカのスピード。1 が 遅く、2が速い。 Dはイカが出現 して消えるまでの時間。 Eはイカ をつぶしたときに、ふたたび復活 してくるまでにかかる時間。
D、 E、どちらも数値が大きいほど長 い(最高16)。



ベーシックはもちろん、プログラムの設計 やグラフィックもクリアーできるんだ。 MSX対応のパソコン講座でコンヒュータ自

由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎03-3200-5713



目 次

レボート	ちえ熱の選考会レポート44(1)
フォーラム	あしたは晴れだ!452
読み物	マシン語の気持ち46(3)
読み物	アルゴリズム甲子園47.4
読み物	スーパービギナーズ講座・・・・・・・・・48.5
解脱	WHERE'S 506)
解説	せっけんつるんつ5177)
解脱	WALL2528
解説	ナイトレース
解説	Dunking Warrior5410
解説	キック・バトル・・・・・・・・・5511
解説	GUN256/12
解説	熊王57/3
解説	MOLE5914
解説	とうくつたんけん・・・・・・・・・・・・・・・・・6005
解說	温泉紀行61/16
解説	タコ&イカ6417
*(1)~(1)47	ンケート番号です。

SERUN SCRUN

季節はずれの台風が接近。連日の雨でと うとう地下倉庫が浸水。なぜか「あしたは 晴れだ/」のタイトルが目につくよ。

1画面タイプー

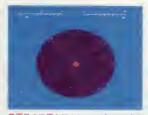
ちえ熱の選考会レポート

祭りのあとの寂しさというものなのか、第5回プログラムコンテストが終わったあとの今月の選考会はそれだった。それでも、今月の選考会は先月のおしかった作品をまじえて行われた。

MSKSBT SOFTの「PUSH&PUSH」は矢印の書いてあるパネル(使用制限あ

○「これは、おもしろそうだ」とファンダ ム班全員が思った「TOWER」。トランプで 塔を作るゲームだ。対戦モードのほうに パグ発見。再投稿してほしい

り)を使ってボールをゴールに 運ぶパズルゲームだ。選考会で この作品を審査してるときに、 ゴールのない面が登場。「これは 見えないゴールを推測して運ぶ のだ」ということになり、全員で ああでもない、こうでもないと 解いてみたが、結局バグのよう だった。



◆電子の世界をアクションゲームにした 「ELECTRON」。操作がいまひとつ。ファ ジー伸一が「よいこのゼミナール」を書 きたかったようだ

今月の選考会に出品された作品

- 1		
	31バトル	鹿島信二
	GUN ²	鹿島信二
	だるまさん転倒	長尾泰秀 (平平凡凡)
	重力	長尾泰秀 (平平凡凡)
- 1	せっけんつるんっ	益山知也(TM SOFT)
	うおおおお!!	大西良一(三毛乱ジェロ)
	ナイトレース	芝田雅樹 (MSKSBT SOFT)
	混乱回転男X	兼田和男
	DANGEON HAWK	伊藤章太郎 (さつまいも)
J	N画面タイプ	****
	WALL2	長尾隆司
Ì	キック・バトル	佐藤宏行(ひろ)
	TOWER	岸間航 (MIJINKO-SOFT)
	あるいていこう	鈴木幹也 (きみきれいや)
	PUSH&PUSH	芝田雅樹 (MSKSBT SOFT)
	MIRROR	福田陽介 (FYM)
	ILLUSION	横山勇太
	ELECTRON	新井教仁 (NEW WELL)
	CHARACTER BATTLE	井口輝彦 (おもちペタペタ)
J	FRONT OF THE PILLARS	宮本正太郎(ふこ)
-	10画面タイプ	
	どうくつたんけん	北川純次 (J)
	温泉紀行	宮原慎事(MIYA)
	FP部門	
	GOLF13	長尾奉秀(平平凡凡)
	先月の保留作品	***********************
1	WHERE'S	川崎有亮 (ARIAKIRA SOFT)
	Dunking Warrior	米田伸吾 (Y ₂ M-SOFT)
	MOLE	将積健士 (SILVER SNAIL)
	KAMIFUBUKI	村上福之

ファンダムアンケート大募集

今月からファンダムアンケートを大募集するぞ。このページの左下についている応募券をハガキに貼って、今月のファンダムのなかから、わかりやすかった記事のベスト3を書いて送ってきてほしい。下のハガキの書き方をよく見て書

いてね。また、ハガキに「あしたは 晴れだ!」のテーマに対する意見 も書いてくれるとうれしい。しめ 切りは11月末日。なお、アンケートを送ってきてくれた読者のなか から、抽選で10名にMファンオリ ジナルグッズをプレゼントするよ。

■ハガキの書きかた



スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

- ●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。
- ●情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。
- ●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ! = 2月情報号のテーマ「付録ディスクでやりたいほーだい」について、意見を募集している(しめ切りは11月20日必着)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、バガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで (〇〇〇に各コーナー名を入れる)。 住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!



あしたは晴れだ!

今月のテーマは「付録ディスクにいーたいほーだい」

「テープユーザーのことも考えろ/」、「値段が高い/」、「操作性が悪い、スピードが遅い/」、「必要のないものはメニューに入れるな/」……それでも「付録ディスク万歳//」か?

今、ボクはMSX1・32K・テー プユーザーなので、ここではっき りいわさせてもらいます。「はっき りいって、こんな値段だけを高く するような使いものにならないデ ィスクなんか、必要性はまったく ない」。これは、テープユーザーす べてにいえる文句だと思います。 特にファンダム班にいいたい。M ファン本誌1989年11月号56ペー ジの欄外を見てもらいたい。その あとに本誌1991年10月情報号「あ したは晴れだ!」を見てもらいた い。なんなんだ、この違いは。先 には「ファンダムのプログラムを セーブするサービスはいっさいし ていません」といっておいて、あと には「ディスクにはもちろんファ ンダムのプログラムを入れよう」 だと? いったい、これはどうい うことなのか。それからもうひと つ、同じ号(1989年11月号)の同じ ページにこんなことが書かれてい た。「長いプログラムを打ちこむの は大変ですが、それだから打ち終 わってゲームが動いたときのうれ しさがあるのです。ファンダムは そのうれしさを大切にしたいと思 っています」。これに対して、1991 年10月情報号には「打ちこむ楽し さというのがあるのはたしかだが、 それは選択できるものなのだ」。2 年前とは全然違うではないか。そ の上、ボクはテープユーザーだか ら最初にいったようにディスクは ただのムダで、プログラムはやは り打ちこまなければゲームはでき ない。いくらディスクユーザーが 多いからって、すべてがディスク ユーザーとは限らない。そこで、 この付録ディスクは今回限りで、 次回からは元のMファンにもどろ う。付録ディスクはディスクユー ザーだけ楽しめるものであって、 テープユーザーにとってはホコリ にすぎない。=愛知県・波路出右 酢之介(?歳)

「付縁ディスクをやめろ」という 意見は、今月のテーマ「付録ディス クいーたいほーだい」の多数の投 書のなかでいくつかあった。その 代表的なものがこの波路出石部之 介の意見だ。もちろん反論するこ ともできるのだが……。

ボクのおこづかいは毎月1000 円。つまり付録ディスクのついた Mファンを買うと20円しかのこらない。そこで提案するが、2か月に1回というようにするとよいのではないだろーか?=沖縄県・内間直哉(?歳)

ディスクが付くぶん、やはり値段が高い。ディスクに収められる記事は収めてしまって、できるだけページを減らして値段も安くしてしまえばどうだろう。一富山県・国沢晃(15歳)

MSXの雑誌でディスクが付属したのは初めてのことだろう。初めてのことだからしょうがないが、DSの内容とくらべると、ちょっととぼしい。いろいろなことをつめこみすぎだ。1つのことをもっとたくさん入れてほしい。CGは全部入れるとか。容量がたりなかったら、2枚組にすればいい。たとえ1980円になろうと、内容がよければ買うと思う。それでなければ、DSは売れるはずがない。

今、ディスクドライブを持っていない人はほとんどいない。だったら、紙に書かなくてもいいところはディスクに入れてしまうとか……。そうなるとほとんどDSと同じになってしまうので、そうなってはいけない。Mファンでなければできないものにしてほしい。一
許岡県・岩城賢史(16歳)

今の980円という値段は編集長があちこち手を回し、話し合い、はじきだした数字のようだ。したがって、これから値段が下がる期待はあまりもてない。よって、わたしたちにできることは980円払っても「損をしないもの」を作るしかない。

スーパー付録ディスク、すごく いいです。Mファンがこれまでの 2倍以上楽しくなりました。ただ 残念なのはFMパックを持ってい ないので「FM音楽館」のコーナー が、ターボRを持っていないので 「MSXView」のコーナーが、MSX -DOSを持っていないので「パソ 通天国」のコーナーが遊べなかっ たことです。そこで、FMパックや ターボRやMSX-DOSを持って ないからいえるかってな意見です が、3つのコーナーのうちのどれ かを除けば「ほほ梅麿のCGコン テスト」のコーナーにもっとCG を入れたり、無理してプログラム 圧縮したりしないですむわけで、 つまり対象の基本であるMSX2・ VRAM128Kのユーザーならすべ てのコーナーを遊べるスーパー付 録ディスクにしてほしいわけで す。=広島県・かんたろう(17歳)

う~ん、これはちょっとわがままである。でも、今は使用できないメニューでも、これから先、ターボRに買い換えたりして、使えることができるかもしれないから、楽しみにとっておけば。(ちなみにMSX-DOSは11月情報号の付録ディスクに入っています)

付録ディスクの内容については、 これはなかなか良かったです。特 に、「パソ通天国」は今後に期待し ています。また、「ファンダム GAMES」、「FM音楽館」、「AVフ ォーラム」などは、打ちこむ時間が なく、結局、紹介のページとプロ グラムを見て、おしまいというこ とが多かったんですが、実際遊ん だり、聞いたりしてみると、こん な凄かったのかと、感じさせてく れました。(中略)あれこれいって きましたが、全体では「買って良か った」です。地元のAM局のパソコ ン番組でも、「これは、すごい」と いう投書がありました。これから も買っていくので、徹夜して、血 も涙も流して、働いてください。= 静岡県・宮本啓一(?歳)

そうなんだ、Mファンを買っても宮本みたいに「こんな凄かった」という作品を今まで打ちこまないで知らずにいた人がいるのが残念だったんだ。

来月からMファンにディスクが 付くそうですね。ボクは別売りに してほしかったのですが、予想通 り少数意見だったようです。なぜ、 ディスクを付けることに反対なの かというと、現在のプログラマー 不足(特にMSX)をいっそう深刻 にするのではないかと思ったから です。ディスクが付くと、雑誌の 掲載プログラムでさえも入力する という苦労をしなくてすみます。 文字通りの「ユーザー(使うだけ の人)」を作ってしまうのではな いかと思うのです。プログラムに は快適な環境が必要ですが、快適 すぎる環境はプログラムを作る目 的や意欲を失わせてしまうのでは ないでしょうか。=新潟県・アミノ

さん(16歳)

0

この危惧はわたしも持っていたが、先の宮本みたいに「こんな凄」いものに刺激され、プログラムに興味をもつ人がでてくるかもしれない。そうなることを期待したい。

付録ディスクは大賛成です。し かし、66ページのBASIC解説(10 月情報号「グレイ・コリアーグ」に おけるもの)の省略はやめてくだ さい。プログラムを組める者は、 投稿により、自分の実力を知ろう とする。組めない者は、掲載プロ グラムからいろいろな事を学びと る。もちろんゲームを遊ぶことも できる。何らかの形でプログラム に触れることができる。それがフ アンダムのよさだと思うのです。 ボクのようなプログラムを組めな い者にとっては、プログラムの解 説はとっても大切なものなのです。 完成されたプログラムがあればよ りはやく学ぶことができるでしょ う。けど、プログラムの解説も忘 れないでください。=茨城県・松本 カ(16歳)

松本の、完成されたプログラムがあればはやく学べるということに関していえば、そうかもしれないし、そうでないかもしれない。付録ディスクがあっても打ちこむ楽しさを選択するのにくらべ、これこそ、みんなの使い方しだいだという気がする。

「気象協会のちえ熱さ~ん」。 「はい、は~い。それでは、これからの付録ディスク予報です。ディスクにはまだまだ不十分なシステムの問題が残りますが、これも次第に改良され遠ざかる見こみです。 そして、付録ディスクのおもしろさの可能性が全国に広がり、あしたは晴れるでしょう」。ポ~ン。

■2月情報号のテーマは?

今回はふれなかった、付録ディスクでこんなことをやったらどうか? こんなシステムやメニューを付けてほしい、を話し合う「付録ディスクでやりたいほーだい」がテーマ。 みんなも編集部の一員となった気持ちで企画や意見を送ってきてくれ。 (ちえ熱)

ンのコーナー

のあらわかるの気持ち

第9回:タイマー割りこみフックの巻①

タイマー割りこみフックというものについて説明するまえに、タイマー割りこみそのものを説明しなくてはいけないだろう。

###

日常生活では、ラーメンがゆであがる3分後とか、スイッチを押して1時間後とか、朝フ時30分きっかりになどなど、一定時間がたったことを知らせるための機械をタイマーという。おなじように、MSXでも、一定時間がたったことをCPUに知らせる機能のことをタイマーと呼ぶ。

MS X の内蔵タイマーの「一定時間」とは、人間的感覚からするとかなり短く、60分の1秒だ(ただ、これはコンピュータとしてはおそいほうだ)。ところで、コンピュータの1つ1つの動作(マシン語の命令)は、もちろん、それよりもっと短い時間で行われる。命令によってかかる時間はちがうが、長くても10万分の1秒という時間は、CPUにとってけっして短くはない。

CPUがなにもしていないと

きも、なにかのプログラムを実行しているときも、原則としてつねにこのタイマーは働いていて60分の1秒ごとにCPUをハッと気づかせる。そのとき、CPUはあるルーチンワークを実行する約束になっている。60分の1秒ごとに、ハッと気づいてルーチンワークを実行する、というのが「タイマー割りこみ処理」のだいたいのイメージだ。

###

ハッと気づいて実行するルー チンワークとは具体的にいうと どういうものか。

そのルーチンワークとは、おもに、BASICのスプライト割りこみの処理、インターバル割りこみの処理、PLAY文の処理、トリガー割りこみの処理、そしてどのキーが押されたかを見るという処理だ。

設定によってパスする割りこみ処理や、2回に1回の割合でおこなう処理もあるが、いずれにしろ、これだけの処理を毎60分の1秒ごとに実行するメニューがあるわけだ。

このメニューのいちばんはじ

■図B 60分の1秒ごとに呼ばれるタイマー割りこみフック

めに「H. T | M | を呼ぶ」という項目がある。

H. TIMIとはなにか。 これこそ、いわゆる「タイマー 割りこみフック」と呼ばれてい る有名なワークエリアなのだ。

###

タイマー割りこみフック(H. TIMI)は、&HFD9F~& HFDA3にある5バイトのワークエリアだ。60分の1秒ごとに、MSXのタイマー割りこみは、律儀にこのワークエリアを「CALL」してくる。

具体的にいうと、タイマー割りこみ処理の最初に、

CALL FD9FH という命令があるわけだ。

0k

そして、ある機種では、呼ばれたフックの最初の番地には、「RET」(16進数C9)と書いてあり、この場合はタイマー割り

BEFORE CALL

こみフックが呼ばれてもすぐに もとの流れにもどる。

しかし、ここにどこかのルーチンを呼ぶような命令をマシン語で書いておくと、だまっていても60分の1秒ごとにその処理を実行してくれることになる。最近の機種はみんなここがF7で始まっている。

そこで、たとえば、FMパックを差していたり、FM音源を内蔵していたりする機種で、例のCALL MUSICを実行すると、写真のようにガラリと変化して、FM音源の演奏が可能になるわけだ。

このようにタイマー割りこみフックを書き換えると、MSXのルーチンワークを拡張することができる。ああ、もう紙数がたりない。以下次号。しばらくはこのテーマで。 (山島)

MUSIC

FD9F=F7 FDA0=8B FDA1=49 FDA2=40 FDA3=C9 AFTER CALL MUSIC FD9F=F7 FDA0=88 FDA1=ED FDA2=7F FDA3=C9

○リセット直後のタイマー割りこみフックは「F7~」その後、CALL MUSICを実行すると、真ん中の3バイトが変わって、ちかう場所を呼び出すようになる AISTでの例

■リストA タイマー割りこみフックをのぞく

- 10 PRINT "BEFORE CALL MUSIC"
- 20 GOSUB 60
- 30 CALL MUSIC
- 40 PRINT "AFTER CALL MUSIC"
- 50 GOSUB 60:END
- 60 AD=&HFD9F:FOR I=0 TO 4
- 70 PRINT HEX\$(AD+I)"="RIGHT\$("0"+HEX\$(PE
- EK(AD+I)),2)
- 80 NEXT: RETURN

THE BADMINTON 対戦アルゴリズムの巻③

ほかのアルゴリズムはないか?

私こと鈴木ファジー伸一がバカンスから帰り、ひさしぶりに編集部に来てみると、ボスからミッションが下されていた。前回はOroがアルゴリズムを作ったので今回はファジーが別のアルゴリズムを作れと。そこで、ない知恵をしぼって考えてみた。

○「Cのアルゴリズムは、自陣をいくつかのエリアに分割して「テーブル」を作り、その「テーブル」ごとに打つ確率とショットの種類を設定しておき、コンピュータの番が来たら、ますそのタイミングで打つかどうかを判断し、打つならばどの種類のショットにするかを決めるというものだった。それならば、発想を転換して、まず最初に打つタイミングを判断するというのはどうだろうか。

なんだ、ただ順序を逆にした だけじゃないか、どこが違うん だと思うかもしれない。しかし、

プログラムの規定

当コーナーでは『THE BADMINTON』(9月号掲載)の 1人プレイ用コンピュータ思考 ルーチンを募集中! 付録ディス クの「BADVSCOM. ALZ」 のプログラムにコンピュータ思考 ルーチンを付け加えてほしい。

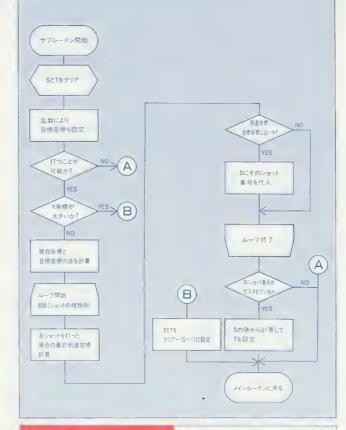
その際、変更できる行は、 行15……初期設定ルーチン用 行1000以降……思考ルーチン用 のみとする。 各ショットはそれぞれ飛ぶ軌跡が違うので、打つタイミングを調整してやらないと、ネットに引っ掛かったり、オーバーしたりしてしまう。つまり、現時点でそのショットを打ったと仮定して、ちゃんと相手のコートに入るかどうか判断する過程が必要になる。このコンセプトをもとに、さらに発展させたのが右のフローチャートだ。

このアルゴリズムでは、まず 最初に乱数で次にシャトルを落 とすポイントを決める。いわば、 次に打ち返すコースを決めるよ うなものだ。そしてコンピュー 夕の打つ番になったら、その夕 イミングにおいて、そのポイン ト付近に飛ぶショットの種類が あるかどうかを調べ、あるなら ばそのショットを打つ。なけれ ば、何もせず見送る。もっとも、 見送ってばかりだと負けてしま うので、シャトルがコートに落 ちる間際になったら(Y座標が ある程度大きくなったら)、グリ アーを打ってつなぐように設定 してある。 (ファジー)

思考ルーチンは、コンピュータの順番のときシャトルの移動のたびに呼ばれるので、変数S(ショットの種類→0=打たない、1=クリアー、3=ドロップ・ヘアピン、5=プッシュ、7=スマッシュ)およびT(ショットの強弱→0=強い、1=弱い)に任意の値を設定して戻ってくるようにすること。既存の変数の変更は不可。ただし、思考ルーチン用に変数を新設するのはかまわない。

なお、9月号の本誌記事、10月 情報号および11月情報号も参考 にしてほしい。

■ポイントをねらってくるアルゴリズムの例



応募要項は これだ!

- ・プログラムはBASICのみ。 ・送るのはサブルーチン部分(行
- ・送るのはサブルーチン部分(行 1000以降)をアスキーセーブした ものと、本体+サブルーチンを普 通にセーブしたもの、計2本。
- ・ディスクで応募すること。
- ★応募書類の規定
- ・80ページの応募用紙に必要事項をもれなく記入し、また別紙に思考ルーチンのプログラムリストの解説を必ず書くこと。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク在中」、「二 ツ折厳禁」と赤で書くこと。
- ・81ページのイラストを参考にすること。
- ・あて先は80ページ。 係には「アルゴリズム甲子園・1 人バドミントン」と明記。
- ★しめ切り
- ・11月末日の消印有効。
- ・発表は2月情報号の予定。
- ★採用
- ・優秀作には賞金1万円。
- ・入選作にはオリジナル・グッズ。どちらにも、掲載誌を送る。

【注意】付録ディスクの「BADVSOOM、ALZ」は、 投稿用の改造版です。行 $60\sim80$ を右のように変更すれ ば対戦で遊べるようになります。

60 X=68+E*104:Y=98:K=0:L=0:SOUND6,30.SOU ND8,16:SOUND12,10:SOUND7,23:PUTSPRITE0,(X,Y),15:O0:FOR:BT01:I=-5TRIGE):NEXT 70 Q=0+1.L=L+1:K=K+(-EX2+1)*-(K<>0):X=X+(Y+1):S=STICK(E):H=-(Y):X=X+(X+1):X=X+(

80 IFS>0THENIFHTHENSOUND13,0·Z=(136-Y)¥2 0+12:K=(E=1AND\S>40RS=1)0RE=1ANDS=3>k2-(E=0ANDS=70RE=0ANDS(6)*X2+(STRIG(E)+1)*&5*(-E*2+1)+((S=7)-(S=3))*5·L=((S=1)-(S=5))* -E*2+1)+((E=1ANDS=3)0R(E=0ANDS=7))*5 E=1-E Q=0 H=0ELSEIFQ)3THENSOUND13,0 Q=0

2つめLINE文で5つめ四角形

計算式などで使う論理演算はいちおう10月号で終わりにし、今月はちょっとちがった目的に使われている論理演算を題材にしたいと思う。ただし、題材となる論理演算はSCREEN5以上の画面でしか使えないので、MSX1のユーザーの人たちは、「MSX2以上ではこんなことができるのか」ていどに読んでおいてほしい。

■2つのLINE文で、5つの 四角形を作る

マッチ棒パズルなんかよりすっとかんたんなこの問題。MS Xの画面にLINE命令を使って、見た目には5つ四角があるように2つの四角を表示してほしいというものだ。

小学校の低学年の人でもわかるかもしれないくらい、かんたんな問題なんだけど、LINE命令を使って四角を表示する方法を知らない人もいるだろう。そういう人のためにかんたんに説明しておこう。

LINE命令は、指定された色で直線を引く命令で、最後に色を付けると長方形を表示し、BFなら中が塗り潰された長方形を表示する命令だ。LINE命令の書式についてはマニュアルに必ず載っているので、そこを見てほしい。

さて解答はというと、右の写 真のとおり。そしてその画面を 作っているのが、すぐ上にある リスト①だ。最後にあるFOR ~NEXTループは表示したあ とテキスト画面に切り換わるの を防ぐために、たんに入力待ち の状態にしているだけ。

では次に、おなじように2つのLINE文を使って5つの四角を作ってほしい。ただし、今度は線ではなく、色で塗られた四角を使って解答せよ。PAINT命令を使ったら反則だぞ。

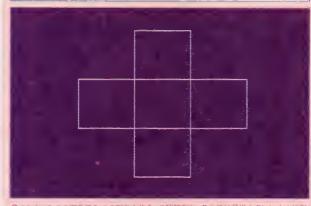
右下の写真はその解答例だ。 すぐ上のリスト②を見ると、さっきのリストとあまり変わらないのがわかる。変わっているのは、表示色とLINE命令の最後にあった「B」が「BF」になっていることくらい。おや? 2つめのLINE命令の最後に「OR」というのが付いているぞ。

○日といえば、論理演算子のなかにもおなじものがあったのを覚えているかな? この○日こそ目的のグラフィック用の論理演算の○日なのだ。

リストにある「、OR」の部分を空白にして実行してみよう。 ORがないと、短冊に切った折り紙を十字型にかさねたような 画面になるだろう。しかし、O Rがあれば折り紙に色セロファンを重ねたみたいに、下の色が 影響して実際に表示される色が 変わるのだ。ORの働きがひと めでわかるだろう。

▼キーボードにふれてみよう①☞

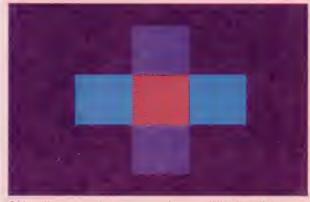
COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(50,70)-(200,120),15,8:LINE(100,20)-(150,170),15,8:FORI=0101:I=-STRIG(0):NEXT



Qこれか 2 つの四角で5 つの四角を作る」の解答例た、ここでは見栄えのいいように形を作っているが、もちろんたて長でもよこ長でも、四角が5 つあれば0 Kだ

リキーボードにふれてみよう②

COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(50,70)-(200,120),2,BF:LINE(100,20)-(150,170),4,BF,OR:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT



グラフィックに使える論理演算

グラフィック関係の論理演算子には、ORのほかにPSET、PRESET、AND、XOR、TPSET、TPRESET、TAND、TOR、TXORの合計10種類がある。計算式で使っていた論理演算子より種類が多いのは確かだが、実際にはこっちのほうが覚えやすいのでそんなに心配しなくていい。

■各論理演算子の性質

全部で10種類あるが、後半の5種類は前半のものに「T」を付けただけだと気付いたかな? Tのあるものとないものでは基本的に性質は変わらないが、Tが付いていると、指定された色(カラーコード)が0の透明色だった場合は、もともとそこにあった色が表示されるようになっているというものだ。

■カラーコード表

COL	OR⊐-F	初期	ベレット成	分值
10進	2進	赤	緑	青
æ	8888	,8'	8	18.
1	0',0'0'1	.87	,B'	B.
2	8 8 8	- 1	6	1
3	1 1 18,18	3	7	3
4	.B I B'.B'	1	1	7
5	18,18,	2	3	7
6	,8″ I I ,8″	5	1	1
7	,8′	2	6	7
8	1,87,87,87	7	1	1
9	1 ,8',8',1	7	3	3
10	1,01,0	6	6	1
11	1,811	6	6	4
12	1 1,87,87	1	4	1
13	11.0/1	6	2	5
14	1119	5	5	5
15	1111	7	7	7

では各論理演算子の性質をかんたんに説明しよう。

- ●PSET 指定された色をそのまま表示する。論理演算子を 省略した場合も同様になる。
- PRESET 指定色のNO Tとなる色が実際に表示される。
- ●AND 指定色と、もとの色とでAND演算をし、その結果が表示色になる。
- ●OR 指定色と、もとの色と でOR演算をし、その結果が表 示色になる。
- ■XOR 指定色と、もとの色 とでXOR演算をし、その結果 が表示色になる。

グラフィックでの論理演算は、演算対象がカラーコードだという点をのぞけば計算式などに使われる性質とほとんど変わりがない。ただし、演算対象がカラーコードなので、0~15までの4ビット(SCREEN8では8ビット)が演算対象となり、計算式のように0のNOTはー1ではなく、ここでは15(または255)となるので注意してほしい。

色がどのように変わるかピンとこない人は、右上のリスト®を実行してみてほしい。付録ディスクには、ファイル名SAMPLE-3. SBZで入っているので実行してみるといいかも。

あまりたいしたものではない が、最初の入力で指定する色コ

****キーボードにふれてみよう③**@

60 LINE(146,30)-(169,189), A,BF,AND 70 LINE(178,30)-(193,189), A,BF,OR

70 LINE(178,30)-(193,189),A,BF,UR 80 LINE(202,30)-(225,189),A,BF,XOR

90 PSET(84,192),0,PSET:PRINT#1,"HIT SPAC F!!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO20



●変化を調べたい色のカラーコードを入 力してリターンキーを押す



◆いちばん左がもとの色で、演算名の下 は指定した色での変化になる

*キーボードにふれてみよう@☞

C=15:R=7:G=6:B=5:COLOR=(C,R,G,B)

ード(0~15)を入力すると、画面に上から順に色のオビが表示され、その色が指定色と論理演算によって変化するのを目で確認できるというものだ。

■カラーコードに登録された色を変える(パレット切り換え)

ところで、カラーコード 1 は つねに黒、15は白と決まっていると思っている人がいるんじゃないかな? じつは、MSX2以上の機種では、カラーコード 1~15に登録されている色の情報を、自分で自由に変えられる。

④を実行してみよう。白の色が変わるぞ。Cにはカラーコード、R、G、Bにはそれぞれ赤、緑、青の成分(0~7の範囲)が入るのだ。ついでに、左にある表は初期状態のパレット成分値を記したものだ。どの成分を多くすると何色に見えるかの参考にするといい。また、パレットを初期値にもどすには、SCREEN文を実行して画面モードを変えるか、COLORのみを実行すればOKだ。(MORO)

●PRESET 指定された色で 画面の点を消す命令。色を指定し なければ、そのときの背景色で点 を消す。

●PUTKANJI 指定された 色で漢字を表示する命令。ただし、 漢ROMがないと表示されない。 ●COPY あるグラフィックを 画面のほかの部分に復写したりで きる命令。論理演算とこの命令を 組み合わせるとかなり使えるのだ。 次回のテーマ候補の命令。

論理演算の使えるグラフィック命令

グラフィック画面で論理演算子を使うことのできる命令には、今回扱ったLINE命令のほかに、以下の4つがある。

●PSET 指定された色で画面 に点を表示する命令。色を指定し なければ、そのときの前景色で点 を表示する。

▼キーボードにふれてみよう⑤

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0T01:PRESET(100+I,100) :PRINT
#1,"ABC":NEXT
30 GOT030

ABC

左の写真は文字を1ドットすらして2回表示し、太文字のように見せようとしたところ、失敗した例。点のない部分も画面に書きこまれたのが原因だ。

キーボードにふれてみよう⑥☞

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP: "AS#1
20 FORI=0T01:PRESET(100+I,100),,OR:PRINT
#1,"ABC":NEXT
30 GOT030

ABC

左の写真はSCREEN5以上のグラフィック画面での太文字表現に成功した例で、リストのPRESET命令の最後にある「OR」がポイントだ。



WHERE'S OLFX

MSX 2/2+ VRAM64K by ARIAKIRA SOFT

▶遊び方は35ページ

変数の意味

テキスト座標

V、W、Q……探し出す顔の位置(QはVRAMのパターン名称テーブルのアドレスが入る) X、Y……カーソルの位置

その他の変数

A.....汎用

A\$……パターン定義用 B……横に並んだ顔の数

E\$.....エスケープシーケンス

用: CHR\$(27)が入る F\$……「TIME」表示用

1、 J……ループ用

L……顔の群の横幅調整用

M……レベル

S……スティック入力用

T……タイム

Z……探し出す顔の番号

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●変数の型宣言●一定間隔ごとの割りこみ先指定●エスケープシーケンス設定●探し出す顔の色設定●スプライトパターン定義用変数設定⇒同時に乱数の初期化も行う●カーソルのスプライトパターン定義

2 8つの顔を作る

●顔のキャラクタパターン定義 ⇒ループ①開始(文字の種類用)、 パターンデータ読みこみ、ループ②開始(パターン定義用)、パ ターンデータ変換、その他の顔 のパターン定義、探し出す顔の パターン定義、ループ②閉じ、

ループ①閉じ●前のパターンの 残りを消す

③ 顔の設定

●画面消去●その他の顔の色設定→顔を透明色にして消す●その他の顔の幅設定●レベル表示●探し出す顔の設定●メッセージ表示用変数設定●「WHERE'S」と目的の顔の表示●頗の群表示→探し出す顔以外の7種類を画面に書きこむ●横に並んだ顔の数設定●カーソルの位置設定●探し出す顔の位置、VRAMアドレス設定

4 顔の表示

- 一探し出す顔を群の中に表示● 顔の群の色設定⇒ここではじめ て顔の群が見える●タイム設定
- ●一定間隔ごとの割りこみ許可
- ●顔のキャラクタパターンデータ(行2で読みこみ)

6 さあ、どこだ?

●スティック入力受けつけ●マウスの情報を読みこむ準備●トリガー入力受けつけ●カーソルの座標計算、調整●カーソルの表示●トリガー入力による分岐→入力があれば行フへ飛び、なければ行ちへ飛ぶ●作者名

⑤ 割りこみサブ

●タイム表示●効果音●タイム アウト判定⇒タイムが残っていればタイム減算/もとの処理へ もどる

り 当たりかはずれか

- ●一定間隔ごとの割りこみ禁止
- ●見つけたかの判定⇒見つけて いればレベル更新/行3へ飛ぶ
- ●はずれなら正解表示/時間待ち/行3へ飛ぶ

(MORO)

WHERE'S,FDZ

1 SCREEN1,2:WIDTH10:KEYOFF:COLOR10,1,1:D EFINTA-Z:ONINTERVAL=6ØGOSUB6:E\$=CHR\$(27) :VPOKE8205,240:A\$=STRING\$(7,RND(-TIME)): SPRITE\$(Ø)="? ?"+A\$+" tz 友" + A\$ 2 FORI=ØTO7:READA\$:FORJ=1TO7:A=ASC(MID\$(A\$,J,1))*2-256:VPOKE767+I*8+J,A:VPOKE831 +I*8+J,A:NEXT:NEXT:VPOKE831,0:VPOKE855,0 3 CLS:VPOKE8204,0:L=MMOD9:PRINTE\$"Y2!LEV EL"M+1:Z=RND(1)*8:F\$="Y6!TIME":PRINTE\$"Y 4 WHERE'S "CHR\$(104+Z):FORI=0TO15:FORJ=-8-LT07+L:A=RND(1)*7:VPOKE6192+I*32+J,96+ A-(A>=Z):NEXT:NEXT:B=15+L*2:X=8+L:Y=8:V= RND(1)*16:W=RND(1)*(B+1):Q=6184+V*32+W-L 4 VPOKEQ,96+Z:VPOKE82Ø4,32:T=6Ø-(M¥9)*1Ø :INTERVALON:DATA セミノ関ンでも、セミンび調でも、セミンび調でも **,セ酬ひン聞てセ,セひン聞고ひセ,セ酬ノ聞고ひセ,セひひ聞チてセ,セひひ聞**ンてセ 5 S=STICK(Ø):A=PAD(12):A=STRIG(3):X=X-(S =3)+(S=7)-PAD(13)*A:Y=Y-(S=5)+(S=1)-PAD(14)*A:X=-(X>-1)*X+(X>B)*(X-B):Y=(Y>15)*(Y-15)-(Y>-1)*Y:PUTSPRIŢEØ,(61-L*8+X*8,6+ Y*8),8:ON1-STRIG(-A)GOTO5,7:ARIAKIRASOFT 6 PRINTE\$F\$T;:BEEP:IFT>ØTHENT=T-1:RETURN INTERVALOFF: IFX=WANDY=VTHENM=M+1:GOTO3 ELSEVPOKEQ, 104+Z:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO3 【このプログラムを打ちこむ人へ】行4にある「■」はカーソルキャラクタです。ふつ

うには打ちこめないので、KEY1、CHRS(255)を実行してF1キーで打ち



ブログラマから カルニャ

誘惑に負けてしまいます

登場する顔は全部で日種類ありますが、それぞれに名前を付けてやってください。インド人風の「イカ天」(怒っていておでこに天のあるやつ)とか「梅干し」など、親近感がわいてきます。 (ARIAKIRA SOFT)

WHERE'S THATS

わざわざ撮った役が3-4のクラスメート達だ。 ここから「ありあきら」こと本名「川崎有亮」を 機そう。答えはもしかしたら来月号に載るかも…





こんでください。





せっけんつるんっ

MSX MSX 2/2+RAM8K by TM SOFT

▶遊び方は36ページ

一変数の意味

スプライト座標

A、B……カーソルの座標⇒Y 座標は146-Bして表示 X、Y……せっけんの座標⇒Y 座標は146-Yして表示 Z……せっけんの移動増分

その他の変数

A\$、B\$ スプライトパタ 一ン定義用

C……せっけんをつかんでいる かのフラグ⇒ D=つかんでいな い、1=つかんでいる

|····・時間待ちのループ用

R……ラウンド数

S……スティック入力用

T……残りタイム

初期設定

●画面色設定●画面モード、ス プライトサイズ設定●変数の型 宣言●せっけん、カーソルのス プライトパターン定義●PLA Y文初期化●残りタイム設定

ゲーム画面表示

●床の表示●浴槽の表示●タイ ル貼りの表示●壁の表示●せっ けん台の表示●排水口の表示

ラウンド設定

●マル表示⇒ラウンド数●せっ けんの座標、移動増分初期化● カーソルの座標初期化●せっけ んをつかんでいるかのフラグ初 期化●残りタイム加算●効果音

(4) つかまえた

●スティック入力受けつけ●カ ーソルのX座標計算⇒せっけん をつかんでいないときは5ドッ ト、つかんでいるときは2ドッ

ト単位の移動になっている●せ っけんをつかむか判定⇒トリガ 一入力がありせっけんと重なっ ていればフラグ設定/カーソル の丫座標増加●せっけんをつか んでなければフラグ初期化/カ ーソルのY座標初期化

せっけん移動

●カーソルの表示●せっけんの 増分計算●せっけんのX座標更 新●せっけんをつかんでいるか 判定⇒つかんでいればせっけん の丫座標設定●つかんでいなけ ればせっけんのY座標減算●せ っけんのY座標調整

せっけん表示

●せっけん表示●せっけんが台 の高さまできたか判定⇒判定が あれば行10へ飛ぶ

はねかえり

●せっけんのX座標の範囲外判 定⇒せっけんが画面からはみだ せばX座標の調整/せっけんの 移動増分の符号反転

タイム減少

●残りタイム減少●タイムせっ けん表示●ゲームオーバー判定 ⇒(残りタイムが [になるかラ ウンド数が16になれば)効果音

●そうでなければ行4へ飛ぶ

リプレイ

●リプレイ入力判定⇒カーソル キーの上が押されればRUN● それ以外なら行日へ飛ぶ

$(\mathbf{0})$ クリア判定

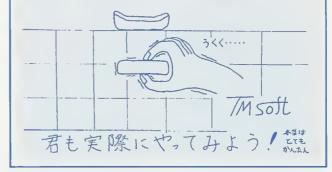
●クリア判定⇒せっけん台に乗 っていれば効果音/カーソル消 去/時間待ち/ラウンド更新/ 行3へ飛ぶ●クリアでなければ 効果音/カーソルのY座標初期 化/行4へ飛ぶ

ブログラマから

これからどんどん

やった/ 91年2月号にのって以来ボツりまくり、1年近くたってやっと 採用されたTM SOFTです。採用通知に書いてあったタイトルはなぜ か変更されていたが。それに前のときの採用通知は住所が違っていて、届 くのが遅れたようだったし。では編集部注をどうぞ。(ふがっ:編集部注) 話は変わるけど、いま作っているゲームは10画面タイプで、「よけりんちょ だ///」というわけのわからないタイトルです。でもかなりおもしろいて す。それと夏休み中に作っておいたゲームがいくつかあります(プロコンに は自信がなかったから出さなかったのだ。ず、ずるい)だから、これからど んどん送ってみるつもりなので、期待していてください。そろそろ字数が なくなってきたので、さようなら。 (TM SOFT)

せっけんつるんっ



SEKKEN.FDZ

1 COLOR15, 1, 1: SCREEN2, 1: DEFINTA-W: A\$=CHR \$(0)+CHR\$(0):B\$=CHR\$(24):SPRITE\$(0)=A\$+" ":SPRITE\$(1)=B\$+"<"+A\$+A\$+"<"+B\$:PLA Y"T120V14L8":T=800

2 LINE(0,160)-(255,170),3,BF:LINE(0,80)-(136,158),7,BF:LINE(138,80)-(255,158),5, BF:LINE(0,0)-(255,78),4,BF:LINE(146,74)-(170,80),2,BF:CIRCLE(30,165),4,1,,,.5

3 CIRCLE(20+R*15,20),5:X=0:Y=0:Z=1+R:A=1 46:B=0:C=0:T=T+400:PLAY"O5EDC4EDC4CD"

4 S=STICK(0):A=A+((S=7ANDA>0)-(S=3ANDA<2 39))*(5-C*3):IFSTRIG(0)ANDABS(A-X)<12AND Y=BTHENC=1:B=B+1ELSEC=0:B=0

5 PUTSPRITE1, (A, 146-B), 2+C*6, 1: Z=Z+((X-A)/200*(R*2+1))*C:X=X+Z:IFC=1THENY=BELSEY =Y-3:IFY<0THENY=0

6 PUTSPRITEØ, (X, 146-Y), 15, 0: IFY=85THEN10 IFX<ØORX>239THENX=-(X>Ø)*239:Z=-Z

T=T-1:PUTSPRITE2,(T\(\frac{1}{2}\),168),6+T\(\frac{1}{2}\)1275,0: IFT=00RR=16THENPLAY"04E4D4C2"ELSE4

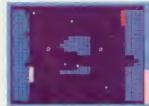
9 IFSTICK(0)=1THENRUNELSE9

10 IFX>140ANDX<161THENPLAY"05L8EDED4":PU TSPRITE1, (0,209):FORI=0TO8000:NEXT:R=R+1 :GOTO3ELSEPLAY"O4L8C":B=0:GOTO4

【このプログラムを打ちこむ人へ】行 1 にある「■」はカーソルキャラクタです。ふつ うには打ちこめないので、KEY1, CHR\$(255)を実行してF1キーで打ち こんでください。



〈ファンダムニュース / 読者アンケート10月情報号結果発表②〉2 位には、宇宙を舞台に巨大戦艦と戦う「GREY COLLEAGUE」。そして、I 位はキャ ラクタ、ストーリー、BGMなどすばらしいデキだった、文句なしのRPG、「SILVER SNAIL」だ。さて、読者アンケートではこのような結果になったが、プロ シファング コレ審査のほうではわからない。



WALL2 DA-N.Y-

MSX MSX 2/2+ RAM32K by 長尾隆司

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

B……プレイヤー 1 の反射板の Y座標

□……プレイヤー2の反射板の Y座標

S(□)……反射板のY座標移動 増分⇒∩はSTICK関数に対 応する値

テキスト座標

X······壁を表示するX座標

その他の変数

A……汎用

A\$……データ設定用

□……プレイヤー1が壁を修復

できる回数

E……プレイヤー2が壁を修復

できる回数

F······背景のスクロール用

H·····ボール数入力用

1、 J……ループ用

S……反射板の移動増分

U······USR関数呼び出し用

Z……マシン語データチェック 用

10 初期設定/マシン語データ 書きこみ

20 ボールの移動増分設定

画面設定/スプライトパタ ーン定義/太文字処理/割りこ み設定

40~50 効果音設定/キーバッ ファクリア/ボール数入力

60 ボール設定/ゲームエンド フラグの初期化

70 変数設定/画面作成

80 USR関数呼び出し/ゲー ムエンド判定

90 プレイヤー1のスティック 入力/移動計算

100 反射板表示/壁修復判定

110 プレイヤー2のスティッ ク入力/移動計算

120 反射板表示/壁修復判定

130 行80にもどる

140~150 壁表示サブ

160 勝者表示/効果音

170 リプレイ

180 背景スクロールサブ

190 移動増分データ(行10で読 45.74

200~220 マシン語データ(行 10で読みこみ)

&HCØØØ~&HCØØ1 ゲームエンドフラグ

&HCØ3Ø~&HCØ77

各ボールの座標・移動増分 &HC4ØØ~&HC443 ボールの移動増分

&HC8ØØ~&HC8EB

ボールの移動

&HC8EE~&HC8F8

壁消去判定

&HC8F9~&HC9ØF

座標指定

&HC910~&HC91A

壁消去

(ファジー)

ブログラマか

このゲームで勝つためには



マコンストラクション。ゲーム を始めて壁が表示されたらCT RL+STOPを押します。次 にカーソルキーでカーソルを動 かし、GRPH+Fで壁を置き、 スペースキーで壁を消し、でき あがったらHOME、CONT、 (長尾降司) リターン。

ファジー伸一's

そうに寝ている。そこにおにい ダ:ふぁ~い。

さんがやってくる)

おにいさん(以下お):おい、ダ L2からいってみよう。このブ

ップ、起きてくれよ。

二十。

お:ムニャムニャじゃなくて、

ほら、今月からブログラムの勉 ZZ。 強をするっていってたじゃない お:まったく、最初だっていう

ダ:う~ん、でも眠たいから、 またの機会にしようよ。

お: そんなこといってないで、

(ダップが机の上で気持ちよさ ほら、始めるからね。

お: じゃあ、まず、このWAL

ログラムはマシン語を使って、

ダップ(以下ダ):ン、ムニャム スプライトの表示を行っている

ね。具体的には……。

ダ:マシン語、わかんない。 Z

のに、しょうがないなあ。まあ、

確かにダップには難しいから、 そのうちゆっくり説明すること

にしようか。あはは。

WALL2.FDZ

10 CLEAR200, &HC000: DEFINTA-Y: DIMS(8): DEF 18 CLEAK288. & HC808: DEF INIA-Y: 01m3(8); DEF USR-&HC808: DEFENSR-&HS6: FDRI=07D8: READS (I): NEXT: A=&HC808: FDRI=07D2: READAS; FDRJ=07D9: B=VAL("&H"+M1D\$: (A\$, J*2+1, 2)): PDXEA B: Z=Z+B: A=A+1: NEXTJ, I: IFZ<>34282! THENPR INITDATA ERRDR": 8EEP: END 20 FDRI=07D3: A=I*2+&HC408: PDXEA, (ZS6+(I-Z)): A=DXI-Z-13, XZ-WS-(I-Z) XZ-W

-17)¥3)MDD2S6:PDKEA+1,(20-A8S(17-I))¥3:N

30 SCREEN1.3.0:CDLDR1S.0.0:WIDTH32:KEYDF F:SPRITE\$(0)=STRING\$(16.240):SPRITE\$(1)=
STRING\$(2.192):VPDKE&H2002.130:VPDKE&H20
04.64:FDRZ=384T0727STEP.67:A=VPEEK(Z):VP DKEZ.A¥2DRA:NEXT:DNINTERVAL=4GDSU8180:IN

TERVALDN
48 PLAY"SØMSØØØB8C": U=USR1(0):CLS:PRINT"

+ PLAY-SUBSUBUBSC: U=USR(UB);CLS:PRINTH HDW MANY 8ALLS ? (1-9) 50 H=VAL(INKEY\$):IFH<1DRH>9THENS0 60 CLS:PDKE&HC012.H:FDRI=0TOH-1:PUTSPRIT E1+2.(0.0).1S.1:A=&HC030+1+8:PDKEA.100+1 *3:PDKEA*1.128:PDKEA+2.0:PDKEA*3.(IMDD2) *248*4:NEXT:A=&HC000:PDKEA.0:PUTSPRITEI+

70 D=2:E=2:X=1:GDSUB140:X=27:GDSUB140:FD RI=7TD16:LDCATE12,I:PRINT"++++++":NEXT 80 U=USR(0):IFPEEK(A)THEN160

か。

S=S(STICK(0)):B=B+S:IFB>170DR8<0THENB

=8-S 100 PDKEA+32,B:PUTSPRITE0.(40,B),1S,0:IF STRIG(0)*DTHENX=1:D=D-1:GDSUB140 110 S=S(STICK(1)):C=C+S:IFC>170DRC<0THEN C=C-S

120 PDKEA+33.C:PUTSPRITE1.(208.C).8.0:IF STRIG(1) *ETHENX=27:E=E-1:GDSUB140 130 GDTD80

148 FDRI=0TD30:LDCATEX,I:PRINT"++++"::NE THE STATE OF THE S

170 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN40ELSE170
180 VPDKE2S6+F,0:F=(F+1)MDD8:VPDKE2S6+F,

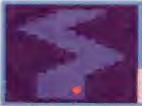
198 DATA0.-4.-4.0.4.4.4.0.-4 200 DATAD0213000210918ED4811C0CSESDD7E01 DD660367D06E00CDEEC8013010CD10C9DD7E03ED 44DD7038467CDA6C87CEBFE2B380BFE32300747 3A2@C@C38FC8FED@38@8FED83@@7473A21C@C3B C8FEF8DASCC8DD66032E022200C0F1C9DD7701CD

4D002BDD 210 DATA7E00DD8602FEBC3B05CD9EC8181EE56F DD6681CDEEC8D13008CD18C9CD9EC8DD7E02856F 7DE8DD7700CD4D00110800DD191E0S19C10SC208 C8C9DD7E02ED44DD7702D93E0A1E10CD9300EDSF SF3E84CD93083E8D1E88CD9308D9C9DD9608ED44 C602FE22

220 DATA5F78D24DC8C823ES16002100C4197EDD 96997DF6F86F269929299991991899C9ESCDF9C8 3E2@CD4D@@E1C9



2, (0, 208)



ナイトレー

MSX MSX 2/2+RAM32K by MSKSBT SOFT

▶遊び方は37ページ

変数の制

テキスト座標

Y、T……道の表示座標 Y] ……道の表示座標のX座標

X······道のスクロール移動増分 X1%······道のスクロール表示 先頭アドレス

その他の変数

A5……データ読みこみ用/道 表示用文字列

B\$ ……スプライトパターン定

C……スコア

H……ハイスコア

1、 J……ループ用

P·····・車のスプライト番号

S……スティック入力用 U······USR関数呼び出し用

ラノ、経済計

初期画面設定/マシン語デ 一夕書きこみ/スプライトパタ ーン定義

2 キャラクタ色設定/道の表 示/変数設定/USR関数定義 /REM文

3 ループ開始/スティック入 カ/道移動/車の方向決定

4 ゲームオーバー判定/道座 標計算

5 車表示/スコアアップ/道 表示/ループ終了/道の座標増 分設定

6 ハイスコア設定/効果音/ スコア、ハイスコア表示/ウェ イト

7 マシン語データ(行1で読 みこみ)、スプライトパターンデ 一夕(行]で読みこみ)

&HC000-&HC2E0 画面データ保存

(ファジー)



ファジー他一's

ダップ:おにいさん、行2の最後 お:ところがどっこい、市販ソ にあるREM文って、何なのさ? おにいさん:ああ、

OUT 65, 154

ってやつか。これは、「'」をとる ダ:教えて、教えて! と、パナソニックAIWXとW お:まず、普通にBASICを SX用のおまじないになるんだ t.

ダ:どんな効果があるわけ?

お: CPUのクロック周波数が 通常の 4 MHzから 6 MHzにな るんだ。

ダ:と、いうと?

お:かんたんにいえば、スピー ドが速くなるんだ。まあ、ター ボRにはかなわないにしても、 目に見えて速くなるから、けっ 速モードってところだね。 ダ:でも、BASICでしかて

フトでも使えちゃうんだな、こ れが。もっとも、ディスク版だ けだけどね。

たちあげて、ドライブに目的の ディスクを入れてから、

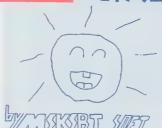
OUT 65, 154: DEFU $SR = \emptyset : U = USR(\emptyset)$ とうちこんでリターンすると、 ちゃんと高速モードで動くの。

PSGがちょっと乱れるけど、 まあ大して気にならないよ。

ダ:そりゃいいなあ。でも、R OM版ソフトでは使えないのが 残念だなあ。

こう使えるよ。ちょっとした高 お:本当はね、ROMでも使う 方法があるんだけど、ちょっと ブラックだからバスね。 **ダ**: ちぇっ、ずるいなあ。





初採用だ/ これぞ3度目の正直/ このゲームは、自分で作 って自分でおどろくほど おもしろいので、ぜひ遊 んでみてください。とこ ろで、このゲームといっ しょに投稿した、パズル ゲームはどうなったん (MSKSBT SOFT)

NIGHT.FDZ

1 SCREEN1,1:WIDTH32:CLEAR200,&HC000:COLO R15,0,0:READA\$:FORI=0TO25:POKE&HD000+I,V AL("&H"+MID\$(A\$,2*I+1,2)):NEXT:KEYOFF:FO RJ=ØTO4:READA\$:B\$="":FORI=ØTO7:B\$=B\$+CHR \$(VAL("&H"+MID\$(A\$, I*2+1,2))):NEXTI:SPRI TE\$(J)=B\$:NEXTJ:A\$="*************

2 VPOKE&H2010,68:CLS:FORI=1T022:LOCATE11 ,I:PRINTA\$;:NEXTI:Y=11:X=0:C=0:T=0:DEFUS R=&HDØØØ: 'OUT65,154

3 FORJ=ØTO1Ø:S=STICK(Ø):X=X+(S=3ANDX>-2) -(S=7ANDX<2):X1%=X+&H182Ø:U=USR(X1%):IFX >ØTHENP=XELSEIFX<ØTHENP=ABS(X)+2ELSEP=Ø

4 Y=Y+X: IFVPEEK(6800)=32THEN6ELSEY=Y+Y1: IFY<10RY>21THENY=Y-X-Y1:Y1=-Y1

5 PUTSPRITEØ,(123,160),8,P:C=C+1:T=C/200 :LOCATEY,T+1:PRINTAS:NEXT:Y1=INT(RND(1)* 5)-2:GOTO3

6 H=H-(H<C)*(C-H):PLAY"V15L1605GFEDC":CL S:LOCATE3,10:PRINT"SCORE";C;" HI-SC":H: FORI = ØTO555:NEXTI:GOTO2

7 DATA2100181100C001E002CD59002100C0ED5B F8F701C002CD5C00C9,183C7E7E7E7E7E7E,F8FC FEFFFE7C3810,003F7FFFFF7F3F00,1F3F7FFF7F 3E1CØ8,ØØFCFEFFFFFFCØØ



きないんじゃないの。



Dunking Warrior 92420007

MSX MSX 2/2+RAM8K by YaM-SOFT

▶遊び方は37ページ

スプライト座標

A、B……プレイヤー(花道)、 ボールの座標

Q……プレイヤー、ボールのY 座標增分

C、D……プレイヤーのダンク

するときの座標

M、N·····リングの座標

その他の変数

I ……ループ用

L····・ウェイト

S……スコア

T……トライ数

V······スプライト消去用

初期画面設定「変数設定

2 スプライトパターン定義 グラフィック画面オープン

3 画面消去/スコア表示/ゲ ームエンド判定/リング表示/ 变数設定

4 ボールの移動計算、表示/

ジャンプ判定

5 効果音 プレイヤー、ボー ル表示/移動計算/ダンク判定

6 効果音。プレイヤーが壁に 激突してはねかえるデモ

7 ダンクするプレイヤー表示 /効果音/スコアアップ

8 スプライト消去/ウェイト (ファジー)

1-9分けめ飛び出しカット

初採用、わがY2M-SOFTのメンバーは、この作者である私、米田。そ して自分が貴花田に似ていると豪語しているが、体格しか似ていない村上。 そして、妙にアゴがでっぱっている山本。私と村上も、山本塾(メンバーの 山本とは関係ない)という所で訓練を受けているが、ここの塾帳の頭は、 1-9分けの飛び出しカットなので、わけがわからん。まあ、これを読ん でいる人もわけがわからんだろうが…。



ファジー伸一's



おにいさん: このブログラムは 感心しないなあ。

ダップ:何でまた?

しか使わない数値(定数)をわざ 例えば、C、D、M、Nとか。 1画面プログラムだから、リス トを短くするためじゃないの。 お:確かに、V、Lはリストを 短くするためだけど、他は定数

ダ:本当だ。じゃあ、何でこん な面倒なことしたんだろう? お:4つともスプライト座標だ

お:だって、見てごらん。1回 から、おそらく、座標を決める ときに、数値の変更が簡単なよ わざ変数に代入しているんだよ。うに、変数にしてプログラムの 先頭にもってきたんだろうけど **ダ**:なるほどね。でも、これは ね。でも、ブログラムが完成し たら、ちゃんと定数に戻してお いてほしいな。ムダに変数を使 うと、混乱するし、メモリやス ビードの点でもマイナスになる しね。

ダ:ふうん。



DUNKING.FDZ

1 SCREEN2,3:C=30:D=53:M=26:N=53

2 FORI=ØTO78:VPOKE14363+I,VAL("&H"+MID\$("ØE1B171F0E00070301010F1F372300030303030 10003CEECECDC38F0F0E010F0F034BCD80000001 C3D0E0703030102477F7F00000000000000F0F0708 ØF8FC7686F6ECEØ7C3CØØØØØØØØFCA854A85ØA8" , I + 2 + 1, 2)): NEXT: OPEN "GRP: "AS#1

3 COLOR15,1,7:CLS:PRESET(100,20):T=T+1:P RINT#1, USING"TRY ## SCORING ##"; T; S: IFT= 20THENFORI = 0TO 2000: NEXT: RUNEL SELINE (5, 20)-(46,70),15,B:LINE(20,38)-(40,62),15,B: PUTSPRITEØ, (M,N),9,3:Q=-6:V=209:L=500

4 B=RND(-TIME) *40+100:A=200:FORI=-9T010: A=A-8:PUTSPRITE1, (A,B), 10,0:IFSTRIG(0)TH ENSELSEBEEP: NEXT: GOTO4

5 SOUND8,13:SOUND0,150-Q*10:PUTSPRITE1,(A,B-32):PUTSPRITE2,(A,B),5,1:Q=Q+.25:B=B +Q*1.6:A=A-4:IFA<ØTHEN6ELSEIFA>14ANDA<22 ANDB>38ANDB<50THEN7ELSE5

6 PLAY"SØM1ØØØØO2A":FORI=ØTO2Ø:PUTSPRITE

2, (A+I*2,B+I*I/4):NEXT:GOTO8

7 PUTSPRITE1, (C,D),5,2:PLAY"S8M1000L6404 ACC": S=S+1

8 PUTSPRITE2, (Ø, V): FORI = ØTOL: NEXT: GOTO3



に置き換えたって、リストの長

さは変わらないよ。

●10月号FFBプレゼント当選者 ①「J.D.K.BANDのキーホルダー」=〈岐阜県〉伊藤晃〈大阪府〉根本昌美〈香川県〉香西宏昭、②「サバイバルキッ ト」=〈北海道〉田中智章〈熊本県〉佐藤崇樹/③「メルヘンヴェール」=〈秋田県〉武藤雄樹〈東京都〉小山博章〈神奈川県〉酒井太良〈三重県〉杉原亮太郎〈兵庫 県>中川卓也



キック・バトル

M5X 2+ 以降 by ひろ

▶遊び方は38ページ

変数の意味

■マイキャラ

X、Y……スプライト座標

G······ジャンプ時のY座標増分

J……ジャンプフラグ→ 0 = し ていない、1=ジャンプ中

N……スプライト番号

■モンスター

∨、Q……スプライト座標

□……スピード

上……耐久力

M……移動計算用

□······色

U……スプライト番号

■その他

A\$、B\$……スプライトパタ

一ン定義用

I、R……ループ用

K……エリア数

5……スティック入力用

T……ラウンド数

Z……床表示用

ログラム

10 初期画面設定/割りこみ設

定/スプライトパターン定義

20 画面作成

変数設定/星表示/エリア、 ラウンド数表示

40 スティック入力/マイキャ ラ移動計算

ジャンプ判定

60 ジャンプ処理

モンスター移動ルーチン選 70

択

とかげまん他の移動計算 80

マイキャラ、モンスターの

表示

100~110 まおーの移動計算

120~130 りざーどおとこ、す ペしゃるないとの移動計算

140 おばけの移動計算

150~180 ばけらったの移動計

190 衝突判定

200 敵を倒したかどうか判定

210 オールクリア判定

220 クリア・ゲームオーバーデ

230 リプレイ

240~310 スプライトパターン データ(行10で読みこみ)

320 モンスターデータ(行30で 読みこみ)

(ファジー)



ライフ制を取り入れて



やったー/ 初採用だ川 と てもうれしい! しかしこの ゲーム、どうせ載るわけない と思ってたので11月にある文 化祭に展示しようと思いSC REEN5でライフ制を取り 入れて作りかえていたのです が、載せてもらえるそうなの でやめました。それから行120 の最後の10をU×3にしてみ よう! 少しおもしろくなり (7)3) ます。

ファジー伸一's



シロイんだけど、マイキャラや ターンがもっと種類があればい モンスターが同じ方向しか向い

てないってのが残念だなあ。

おにいさん:本当にね。バター ンの反転はちょっと工夫すれば かんたんにできるのに。

ダップ:このゲームって、オモ **ダ**:あと、モンスターの移動バ いのに。

> お:行80~180が各モンスター の移動ルーチンだから、いろい ろ数値をいじってみるといいん

じゃないかな。

KICKBTL.FDZ

- 10 SCREEN1.3:COLOR=(4,,,3):COLOR15.1.1:W IDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:VPOKEB206.8H44:V POKEB208.8H96:R=RND(-TIME):ONSPRITEGOSUB 190:FORR=0107:FORI=1T032:READA8:B\$=B\$+CH RS(VAL("&H"+A\$)):NEXT:SPRITE\$(R)=B\$:B\$=" ":NEXT
- T:NEXI
 20 CL5:T=0:Z=(KMOD6)+12B:RESTORE320:FORI
 =18T023:L0CATEI-18:I:PPINTSTRING\$(32-(I18)+2.cHR\$(2))::NEXT:FORI=0T03I:MRND(I)
 +5:FORR=17-MT017:L0CATEI,R:PRINT"r":NEXY
- R.I 30 T=T+1:X=8:Y=111:V=224:D=111:G=8:M=8:N =0:READL,U,D,D:D=D+K:FORI=8T05:VPOKE6144 +RND(1)*416-46:NEXT:LOCATE9.28:PRINT"£UN > +6":K+1:"0";T 40 S=STICK(1):X=X+((5=3)*(X<224)-(S=7)*(X)8))*8:IFS>07HENN=-(N=8)

- X>0))*8:IFS>0THENN=-(N=0)

 IFSTRIG(1)THENJ=1

 60 IFJ=ITHENY=Y+6:0=6*2:N=2:IFY>110THENY
 =111:(6-14:J=0:N=0)

 70 ONTGOTO80:140:120:88:150:120:100

 80 V=V+0:IFV<00RV>224THEND=D=-1

 90 PUTSPRITEO:(X,Y):7*N:PUTSPRITE1;(V-D)

 .0.U:5PRITEO:0TO40

 180 IFNABS(15-K)THENV=RND(1)*225:M=0:CO

 LOR=(1,7,7,7):COLOR=(1,0,0.0)

- 110 M=M+1:Q=7B:GOTO90 120 D=D+M:M=M+2:IFD>112THEND=112:M=-RND(
- 130 GOTO80
- 146 D=D+4+(D>Y)*8:GOTO80 158 D=D+(V>X)*3+2:V=D+V:M=M+(D>Y)*2+1:D=
- 160 IFV<00RV>224THEND=0 170 IFD<00RQ>111THENM=0

.60.A6.B2.E6.04.B4.64.F4

- GDTD90

- 188 GOTO98
 198 SPRITEOFF:G=-12:IFY<DTHENBEEP:L=L-1E
 LSEPLAY*V1503L64DCC-":LOCATE11,9:PRINT"%
 TOTAL STREET STREET STREET
 TOTAL STREET STREET
 1,6.J:NEXTEL5ERETURN
 218 IFT=7THENY=111:N=7:LOCATE12,9:PRINT"
 T**UL;7]:":K=K+1;PLAY"SM8080L1503CCCDDE04
 C":EL5EPLAY*V1505L64CE6ACEGA":FORI=8T025
 6STEP4:SETSCROLLI:NEXT:GOTO30
 228 PUTSPRITES:(X-Y),N,7:Y=Y+G:G=G+1:IFN
 -TTHENIFG=13THENG=-12ELSEELSEIFY>218THEN
 -TTHENIFG=13THENG=-12ELSEELSEIFY>218THEN
 -218:G=8ELSE218
- Y=210:G=0EL5E220
- 238 IFSTRIG(3)THEN20ELSE220 248 DATA 00.00.00.00.1E.7D.3B.17.0F.0E.1 D.1A.0D.03.06.0F.00.00.00.00.70.F8.F8.8B

- 258 DATA 00.00.00.00.1E.7D.3B.17.0F.0E.1
- 258 DATA 00.00.00.00.1E.7D.3B.17.0F.9E.1
 D.1A.0D.03.03.07.00.00.00.00.70.F8.F8.88
 60.A0.BC.20.44.A8.60.F0
 60.DATA 00.1E.3D.7B.57.0E.19.16.17.0B.0
 7.0F.0F.10F.10F.10.01.00.70.F8.F8.88.60.A0.80.B0.E0
 .00.E0.E0.E0.E0.E0.C0.00.00
 270 DATA 04.85.0B.9F.9F.9P.97.8D.8B.C6.6
 9.3D.15.21.0D.3E.80.90.30.60.C0.C0.E0.E0
 .F0.0B.F4.15.F5.55.15.EE
 280 DATA 02.07.0D.15.95.88.80.8D.CD.65.3
 8.56.06.02.1C.3E.E0.3B.CC.70.4C.AC.6C.DC
 .B8.06.FB.8B.AB.AB.8B.73

- .64.D8.38.E4.DC.3C.B8.00 320 DATA 5.3.3.2.9.5.7.15.12.3.5.5.7.4.1 6.13.12.5.0.11.8.4.12.10.10.6.0.14





GUN²

MSX MSX 2/2+RAMBK by 鹿島信二

▶遊び方は38ページ

スプライト座標

M、N······各プレイヤーのY座 標⇒×8して表示 ○、 ○……各プレイヤーの弾の

X座標⇒×8して表示

その他の変数

A\$……キー入力用 ┃ ……ループ用

K……勝ったプレイヤーの番号 V、W······スティック入力用

画面作成

●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ設定●表示文 字数設定●ファンクションキー の表示禁止●レンガの色設定● レンガのキャラクタパターン定 義●レンガの表示

スプライトパターン定義

■スプライト衝突時の割りこみ 先指定●各プレイヤーのスプラ イトパターン定義●着弾時のス プライトパターン定義

どこに飛ぶか

●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●各プレイヤーの着弾位置 設定●各プレイヤーの弾がおな じ位置かの判定⇒おなじ位置な らプレイヤー2の弾の位置変更

6 攻擊

●スティック入力受けつけ●攻 撃判定⇒(スティック入力が上 ならば攻撃)プレイヤーのY座 標設定(穴から出る)/着弾表示 ●ちがうならプレイヤーのY座 標設定(穴に隠れる)/着弾表示

※行4はプレイヤー1、行2は

を黒で別の場所に表示

プレイヤー2の処理でどちらも おなじ内容になっている

6 効果音

●スプライト衝突時の割りこみ 許可●各プレイヤーの表示●効 果音判定⇒攻撃があればサウン ドレジスタを設定して効果音を 出す/行3へ飛ぶ●攻撃がなけ ればなにもせずに行3へ飛ぶ

0 命中判定

●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●どちらか隠れていれば行 日にもどる●引き分け判定⇒両 方とも命中ならメッセージ表示 /行9のリプレイへ飛ぶ●プレ イヤー2の弾がプレイヤー1に 当たったか判定●プレイヤー2 の弾が自分に当たったか判定● プレイヤー1の弾がプレイヤー 2に当たったか判定●いずれの 判定もなければ行らにもどる

8 勝者表示

●勝利したプレイヤーの表示

リプレイ

●キー入力受けつけ●入力され た文字が空白か判定⇒空白なら 行1にもどる●そうでなければ この行を繰り返す

このプログラムには不要と思 われる部分がある。行フの解説 を読んでもらえばわかるだろう が、「プレイヤー2の弾が自分に 当たったか判定」の部分は必要 ないはずだ。なぜならプレイヤ -2の弾の座標は11~18で19に はならないので、必要ない。

また、行3の最後にある弾の 位置判定はプレイヤー2をいく ぶん有利にしている。なぜなら、 変数口と口がともに13だったと き、変数口が12になりプレイヤ

-2が勝ってしまうからだ。編 集部で約1000回ほどテストプレ イしてみた結果、プレイヤー2 の方がフ割りがた勝ってしまう という結果が出た。ただしここ まで差が出るほどの有利さでは ないので、乱数による影響も大 きいと思われるが。

ところで命中判定以降の処理 はスプライト衝突割りこみで呼 び出されるサブルーチンだ。だ からもとの処理にはRETUR Nでもどるのが正しい。掲載し たプログラムでは修正してある が、投稿時はGOTOでもどっ ていたので注意してほしい。最 後に、ファンクションキーの表 示はKEYOFFで消しておい たほうがよかったのでは?

(MORO)

プログラマから

やった/ 初採用/ この前投稿した時は、選考会までだったので、今回 の採用はとてもうれしい/ 話はかわって、最近、 うちの学校の学年で、



MSXを買うという 人が続出しているが、 やはり、パソコンを 持っているんだった ら、プログラムを作 ったりして楽しまな くちゃと思う。最後 に、お願いだから付 録ディスクから遊ぶ のではなく、プログ ラムを打ちこんでく れ~/ 特に高橋陽 介と西村重幸/

(鹿島信二)

GUN2.FDZ

1 COLOR15,1,1:SCREEN1,2:WIDTH10:VPOKE820 3,&H6F:FORI=ØTO15:VPOKE728+I,VAL("&H"+MI D\$("DFDFDFØØFBFBFB", I*2+1,2)):NEXT:LOCAT EØ,9:PRINT"[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[

2 ONSPRITEGOSUB7:SPRITE\$(Ø)="<><a_*Lf":S</pre> PRITE\$(1)="<!<"+CHR\$(&H2)+"hT2f":FORI=2T O3:SPRITE\$(I)=CHR\$(&H8)+"H"+CHR\$(&HA)+"("+CHR\$(8)+"Z<":NEXT

3 SPRITEOFF:O=INT(RND(-TIME)*8)+13:Q=INT (RND(1)*8)+11:IFO=QTHENQ=Q-1

4 V=STICK(Ø):IFV=1THENN=8:PUTSPRITE2,(O* 8,64),15ELSEN=9:PUTSPRITE2,(Ø,Ø),1

5 W=STICK(1):IFW=1THENM=8:PUTSPRITE3,(Q* 8,64),15ELSEM=9:PUTSPRITE3,(10,0),1

6 SPRITEON: PUTSPRITEØ, (96, N*8), 5: PUTSPRI TE1, (152, M*8), 8: IFV=10RW=1THENSOUND6, 15: SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,90:SOUND13,1: GOTO3ELSE3

SPRITEOFF: IFN=90RM=9THENRETURNELSEIFQ= 12ANDO=19THENLOCATE2,11:PRINT"ひきわけ!!":GO TO9ELSEIFQ=12THENK=2ELSEIFQ=19THENK=1ELS EIFO=19THENK=1ELSERETURN

8 LOCATEØ, 11: PRINTK: "P WIN!"

9 AS=INKEYS:IFAS=" "THENRETURN1ELSE9



●10月号FFBプレゼント当選者 ⑥「T.D.F」=〈青森県〉田村光弘〈東京都〉奥川宏〈島根県〉吉田威〈広島県〉西山哲郎〈福岡県〉中村吉孝 ⑦「忍者」= 〈岐阜県〉藤田隆之〈愛知県〉久保善範〈大阪府〉平岡一幸〈山口県〉江口一成〈熊本県〉山崎俊哉



MSX MSX 2/2+RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

J(D)……熊の垂直速度

X……コンピュータ熊の操作で、

敵との距離

X(n)、Y(n)······熊の位置(Y (n)は地面に立っているとき D で上が正)

その他の変数

A·····マシン語プログラム先頭 アドレス

A\$, B\$, D\$, M\$, R,

□……一時変数

A(D)······· 熊の体勢(スプライ トパターン番号¥2)

□・・・・・] 人プレイ時の対戦相手

(D:MOON, 1:CLOU D. 2:WHITE, 3:FL

AME, 4: DEVIL)

C(n)……熊の色

D(∩)……熊のダメージ/投げ る体勢、投げた後の体勢を一定 時間保つためのタイムカウンタ

ES……エスケープシーケンス

用

G……トリガー値

H(n)……熊の体力

I、 J、 K ……ループ用

M……スクロールオフセット (背景データのどこから画面に

表示するか)

NS(n)……熊の名前

P.....プレイヤー数(0:2人、

1:1人)

P(n)……相手に与えるダメー

S……スティック値

W……コンピュータ熊の操作で、 敵の方を向いていて距離が2以 下なら-1、そうでなければ D W(n) ……熊の向き(スプライ トパターン番号MOD2。左向 きが 0、右向きが 1 だが、倒れ たときのみ逆)

■ユーザー定義関数

FNQ(n)······] バイトの数値 nのビットパターンの鏡像値を 返す(スプライトパターンの右 向き作成用)

スプライトパターン番号

0:歩く1左

1:歩く1右

2:歩く2左

3:歩く2右

4:殴る1左

5:殴る1右

6:殴る2左

7: 殴る2右

8:しゃがむ左 9:しゃがむ右

10:頭突き左

11:頭突き右

12:投げる左

13:投げる右

14: 投げられる左

15: 投げられる右

16:投げたあと左

17: 投げたあと右

18:ジャンプ左

19:ジャンプ右

20: ジャンピングアット左

21:ジャンピングアット右

22:殴られる左

23: 殴られる右

24: 倒れる右

25: 倒れる左

26:「熊」

28:「王」

10~50 プログラム初期化

10 マシン語領域確保/画面 初期化/お待たせメッセージ /整数型宣言/ユーザー関数 定義/プログラム定数定義 20~40 ストップキー割りこ み定義/スプライトパターン 定義/タイトル表示/プログ ラム定数定義/パターンジェ ネレータテーブル設定/背景

明るい曲をめざして

こんちは。今回特別に熊王のBGMを作ったシルスネの弟です。明るい曲 をめざした。しかし// なぜか、とてもくら一い曲になってしまった。な ぜだ/ なぜなんだ/ FM音楽館もボツったらしい/ うおー/ 死 ね/ 中西/ 消えろ/ 門口/ とけてなくなれ/





データをメモリに書く

50 マシン語書きこみ/US **F**関数定義

60~70 ゲーム初期化(画面ク リア/変数初期化/カラーテー ブル設定/タイトル表示/背景 表示/トリガー待ち)

80~100 次の熊の初期化

80 熊の名前と色の設定

90 熊の配置/体力表示/乱

数初期化/熊の名前の表示

100 効果音/熊の名前消去 /マシン語ワーク初期化/P

SG初期化/BGM演奏開始 /ストップキー割りこみを有 効にする

110~260 メインループ 110 スティック入力/トリ ガー入力/コンピュータ熊の

120 熊の体勢による分岐

「歩く1、2」のとき 130

140 「殴る1」のとき

150 「殴る2」のとき

160 「しゃがむ」のとき

170 頭突きのとき

「投げる」のとき 180

190 「投げられる」のとき

200 投げた後のとき

2ID ジャンプのとき

ジャンピングアットの 220 とき

230 「殴られた」のとき

240~250 「倒れる」のとき

260 スプライト衝突割りこ

み許可/熊の表示/スプライ ト衝突割りこみ禁止

270~300 スプライト衝突割り こみサブ

310 体力表示サブ

320~390 コンピュータ熊の操 作



番か判定

320 変数初期化/熊の体勢 による分岐

330~350 「歩く1、2」のと

+

360 「殴る1」のとき

370 「しゃがむ」のとき

380 ジャンプのとき

390 ジャンピングアットの とき

400 カラーテーブル設定サブ

410 背景表示サブ

420 タイトル表示サブ 430~440 戦闘終了

450~460 1人用クリア

470 ストップキー割りこみサ ブ(タイマー割りこみフックの 復帰/ストップキー割りこみを 無効にする/ストップ/再開)

480~740 データ

480~620 スプライトパター

630~640 パターンジェネレ

ータテーブルデータ 650~660 背景データ

670~740 マシン語プログラ 46BGM

フシバノ語解計

USR

&HD000~&HD037 引数文字分ずらした背景の表示

■USR 1

&HD040~&HD058

タイマー割りこみフックの内容 退避とフックの書き換え

■USR2

&HD05A~&HD067

タイマー割りこみフックの内容 復帰

■フック書き換え後のタイマー 割りこみルーチン

&HD074~&HD0C7

BGM演奏(&HDØC3以降 はタイマー割りこみフックの内

KUMAO.FDZ

18 CLEAR 288.&HD808:SCREEN1.3:COLOR15.1.
1:WIDTH32:LOCATE 13.7:PRINT "#:77%":DEFI
NTA-2:KEYOFF:DEFFN(D)=(DAND128)/128+10A
ND64)/32+(DAND4)-2
+(DAND4)*8+(DAND2)*32+(DAND1)*128:A=&HC8 aа

20 ON STOP GOSU8 470:FORI=0TO14:READA\$:8 \$="":D\$="":FORJ=0TO31:8\$=8\$+CHR\$(VAL("&H

000FF7F3F1F0F07030180C0E0F0F8FCFEFF00010 3070F1F3F7F".J*2.2)):NEXTJ.I:FORI*0T012: READD\$:FORJ=0T01:FORK=0T031:POKE&HD190+I

READD\$:FORJ=0TO1:FORK=0TO31:POKE&H0190+1
*64-y=32+K.ASC(MIDS(D\$.K+1-1)):NEXTKS.J-1
S0 FORI=0TO7:READD\$:FORJ=0TO48:POKEA1*4
9+J.VAL("&H"+MID\$(D\$.J*2+1.2)):NEXTJ-I:D
EFUSR=A:DEFUSR]=A+04:DEFUSR2=A+90
60 CLS:C=0:GOSU8400:PRINTES"Y2 "STRING\$(64-113):GOSU8420:FORI=0TO1-M=M*1:GOSU841
0:FORJ=0TD60:P=-STRIG(0):I=P OR "STRIG(1)
**IE 1 THEN 1=60

): IF I THEN J=60 70 NEXT J, I

:STOP ON 10 FORI=0TO1:S=STICK(I):G=STRIG(I):IFIA

TOPTHEN528

128 ONA(I)+1GOTO138.138.148.150.160.178.188.1192.208.218.228.238.248

138 P(T)=8:X(I)=X(I)+(S=7ANDX(I))8)-(S=3ANDX(I)28):IFSTHENJ(I)=5:A(I)=9:GOTO268

ELSEIFSMOD2=8THEN269ELSEIFS=1THENA(I)=2: GOTO260ELSEIF5=STHENA(1)=4:GOTO260ELSEA(1)=1-A(1):W(1)=-(S=3):GOTO260 140 P(1)=P(1)-(P(1)<32):IFS=1THEN260ELSE

A(1)=3:GOTO260 150 A(1)=0:GOTO260 160 IFS<>STHENA(1)=0:GOTO260ELSEIFGTHENA

(I)=S:J(I)=3:GDTO260ELSE260 170 Y(I)=Y(I)+J(I):X(I)=X(I)+(W(I)=0ANDX

(1):0)-(w(1)=1ANDX(1)/28X1;J(1)=1X(1)-1X(1) (1):0)-(w(1)=1ANDX(1)/28X1;J(1)=1X(1)-1X(1) 180 IFD(1-1)'4\THEND(1-1)=0(1-1)*1:GOTD26 0ELSEH(1-1)=H(1-1)-12:A(1)=8:A(1-1)=12:J (1-1)=0:w(1-1)=1-w(1):Y(1-1)=16:SOUND6.9 :SOUND13.7:GOTD260

X(I)=X(1-I):W(I)=W(1-I):Y(I)=0:GOTO2

200 IFD(1-I)>0THEND(1-I)=D(1-I)-1:GOSUB3

10:50T0260ELSEA(I)=0:50T0260
210 x(I)=x(I)+(S=7ANDX(I)>0)-(S=3ANDX(I)
428):Y(I)=Y(I)+J(I)+J(I)+3:J(I)=J(I)-1:IFY(I)
=0THENA(I)=0:50T0260ELSEIFS=ITHENA(I)=10

=0THENA(I)=0:GOTO260ELSEIFS=1THENA(I)=10:P(I)=4:GOTO260ELSE260
226 X(I)=X(I)+(S=7ANDX(I))0]-(S=3ANDX(I)
(28):Y(I)=Y(I)+J(I)03:J(I)=J(I)-1:P(I)=P(I)-11+I)03:FY(I)=0**GOTO260ELSEIFS=1THEN260ELSEA(I)=9:P(I)=0**GOTO260**ES=1THEN260ELSEIFS=1THEN260ELSEIFS=0**GOTO260**ES=1THEN260ELSEIFS=0**GOTO260**ES=1THEN260ELSEIFS=0**GOTO260**ES=1*

418:NEXTELSEMEXTELSENEX 258 J(1)=J(1)-1:IFY(1)>0THENELSESOUND6.2 :SOUND13.9:Y(1)=0:J(1)--J(1)-2:IFJ(1)=0T HENIFH(1)>0THENA(1)=0ELSE430

SPRITEON : PHTSPRITEI . (X(I) *8,111 .C(I).A(I)+2+W(I):SPRITEOFF:NEXT:GOTD11

270 SPRITFOFF: 1FA(0) = 30RA(1) = 30RA(0) = 40R A(1)=40RA(0)=SORA(1)=SDRA(0)=100RA(1)=10
THENELSERETURN

THENELSERETURN 288 IFA(8)=4ANDA(1)=4THENRETURNELSEIFA(8))=4ANDA(1)<>STHENA(0)=6:A(1)=7:RETURNELS EIFA(1)=4ANDA(8)<>STHENA(1)=6:A(8)=7:RET HRN

298 FORJ=0T01:IF(W(J)=0ANDX(J)>X(1-J))OR (W(J)=1ANDX(J)<X(1-J))THEND(1-J)=P(J):NE XTELSED(1-J)=0:NEXT

XTELSED(1-J)=0:NEXT
300 FORJ=0TO1:IFD(J)=0THENNEXT:RETURNELS
EH(J)=H(J)-O(J)+(1+(1-J)+(C/3)):GOSU8310
:IFD(J)<6ANDY(J)=0ANDH(J)>0THENSOUND6.22
:SOUND13,9:A(J)=11:NEXT:RETURNELSEW(J)=1
-W(1-J):J(J)=2:A(J)=12:NEXT:RETURNELSEW(J)=1
-W(1-J):J(J)=2:SOUND6.31
:SOUND13.9:NEXT:RETURN
310 FORK=0TO1:IFH(K)>0THENLOCATE0.K+3:PR
INTMS(K);STRINGS(H(K)*8,9S)CHR\$(103-H(K)
MOD8)SPC(26-H(K)*8):NEXT:RETURNELSELOCAT
ES,K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURN
320 W=(((W(1)=0ANDX(1)>X(0))OR(W(1)=1AND
X(1)<X(0)))ANDABS(X(0)-X(1));S):S=0:G=0:
ONA(1)+1GOTO330.330.330.300.120.370.120.120.120.330
330 X=A8S(X(0)-X(1)):IFX<2THENS=S:GOTO12

340 IFX>9THENS=3-4+(X(1)>X(0)):GOTO120EL

0)):GOTO120

(1)<.4)THENS=SELSEIFRND(1)<.4THENG=1:GOT 0120ELSEIFRND(1)<.7THENS=1:GOT0120ELSE12

360 IFWORRND(1)<.06THEN120ELSES=1:GOT012

370 S=5: IFX (SAND(A(0)=90RA(0)=10)THEN120

5/8 3-5: FXCSAND(ALB)=9URA(B)=19)THEN 128 ELSEG=1: GOTO128 388 IFA(0)=4ORP(0)>1STHENS=3-4*(X(1)<X(0)): GOTO120ELSEIFWOR(J(0)>0ANDX(6ANDRND(1)): (8)THENS=1: GOTO120ELSES=3-4*(X(1)>X(0)): GOTO120

390 IFA(0)=4THEN120ELSES=1:GOTO120 408 FORI-8TOS: VPOKE8205+1.VAL("8H"+MID\$(
"73727C323C2C7F7876F8F6867F7574FSF4547F7
E71FEF1E17F7978F9F898".C*12+1*2+1.2)):NE

E71FEF1E17F797F9F8988".C*12+1*2+1*,21):NE XT:RETURN
410 IFM-0THENM=32:GOTO410ELSEIFM=33THENM
=1:GOTO410ELSEU=USR(M):RETURN
420 PUTSPRITE0:(88,71):1:26:PUTSPRITE1:(136,71):1.28:PUTSPRITE1:(89,72):14-26:PU
TSPRITE3:(135,72):14-28:RETURN
430 SPRITEOFF:I=1:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRI
TEI:(X(1)*8:111-Y(1)):((1).4(1)*2+W(1):N
EXT:IFH(0):(1ANDH(1):TTHENN\$=" DRAW
"ELSEMS=NS(-(H(0):(1))*" WON!"
440 PRINTES"Y**"SPC(12):ES"Y** "M\$:ES"Y.
*"SPC(12):USR2(0):PLAY"V1ST170L804646
A+OSC2_0:40+X-0.SD1R1"."V1ST170L805GR8CR8A
+2.A4.G1":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:IFP=
80RH(0):(1THEN60ELSEC=C+1:IFC(STHENGOSU84
80:GOTOB0

80RH(0)(1THENGBELSEC=C+1:IFC(S)HENGUSU84 00:GOTOB0 450 PUTSPRITED:(0:208):PRINTES"Y)*"SPC(2 6):E5"Y+# CONGRATULATIONS! "E5"Y +#"SPC(26):E5"Y,+# YOU ARE THE KING OF BE AR!"E5"Y-#"SPC(26)

460 PLAY"V15T16004L8DEF4G4E4DC2.DEF4G4A4 G16R16G2.DEF4G4E4DC4O3A4O4D2.7, SM8000T1 DDDDDDDDDDDDDDDDDD":FORI=-1TO0:I=PLAY(0);NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NE XT:FORI=-1TO0:I=STRIG(0)+STRIG(1):NEXT:G DTD68

OTO68
478 U=USR2(8):STOP OFF:STOP:GOTO 68
488 DATA808081870F020103371E351001010003
80806600F870FCFAFAFC7CFCFECE8386
498 DATA8080801070F03010201038F060C080808
80806600F870FCF8F8FC7CFCF8701834
508 DATA8080801070F03010201030F060D010803
808067C6FAF0FCF8F8FC7CFCFECE8386
518 DATA80808080000808030F1F03060F10803
80806000F8F0FCFFFFF7FCFCFECE8386
528 DATA8080808000000003051F03060AFD78
808080808080808080001C3F8FFFFFDSD3313000

888068C0F8F0FCF8F8FCFCFCFCFCF41 580 DATA000001070F0301030300010307070300

AAAAFCAAAAAAAAAAF88AAAAAAAAFE

638 DATAFF55AASSAASSAAFF.FFSSA8SSABF F.FE56AA56AAS6AAFE.FC54AC54AC54ACFC 648 DATAF858A8S8A8S8A8F8.F050880508080808

0.E060A060A060A0E0.C040C040C040C0C0 6S0 DATA8080808080808080.hhhhhhhhhhhhhhhh հոհո i գsհիհիհիհիհ . հոհիհիհիհիհիհիհիհիհի i գ հիռիհիհիհ . հոհիհոհիհիհիհիհիհի i գvհեհիհիհ հիռ i sհիհիհիհիհիհիհի i ‡գyshhhhhhh. ‡vh

9782FA808F0278908F027A008F027A008F027A00 8F0238008F02FA808F0238008F02FA808F0238008F 02FA00780238007802FA808F0238007802FA8068 01AC006301F0006301AC006081 740 DATAFD007801AC0077801FD006801AC006801

FD005F017D00SF01FD005F017D00SF01FD005F01 7D005F01FD0000017D000001FD



●10月号ソフトブレゼント当選者 ④「ディスクステーション#29」=〈比海道〉鈴木浩司〈東京都〉山本裕司〈鹿児島県〉菊池直彦 ⑤「信長の野望・武将 風震録」=〈比海道〉澤田靖博〈静岡県〉森田直明〈香川県〉山田卓也/⑥「スーバーブロコレ」=〈埼玉県〉鈴木正人〈岐阜県〉日下尚〈愛知県〉小母弘奉〈三重県〉 藤原崇・小森正道〈和歌山県〉石田義人



容になる)

-ワークエリア

&HD038~&HD03C レジスタ退避用

&HD070~&HD071 音程データポインタ

8HD072

タイムカウンタ

&HD0C8~&HD187BGM音程データ(4バイト1組で、順にPSGのレジスタ1、0、3、2に書きこまれる)

修正部分

CLEAR文がなかったので

追加した(行10冒頭)。これは危険なので、注意してほしい。

お待たせメッセージを追加した(行10の2行目)。

ストップキー割りこみを追加した(行20冒頭、行100末尾、行470)。タイマー割りこみフックを書き換えたままCTRL+STOPで中断し、他のプログラムの実行などによって&HDOフ4~&HDOCフが書き換えられると、まず間違いなく暴走する。これを防ぐために、フックの内容復帰なしにはプログラムの実行を止められないようにした。

これにともない、USR2実行文のファンクションキーへの登録を削除した(行50)。

ゲーム開始のスペースキーに 対する反応が鈍く、ジョイスティックのトリガーAを押しても 1人対戦になることがあるとい うバグを直した(行60後半及び 行70)。

「CONGRATULAT I ONS」のスペルミスを直した (行450)。

マシン語部で、タイマー割り こみフッグの内容が実行されて いなかったので実行されるよう に直した(行680の2か所)。 「SBC HL, BC」の前に 念のためにCYグリア(OR A)を挿入した(行700の2か所)。 直さなかったけれども、行260

直さなかったけれども、行260で、「SPRITE ON」の時間が短すぎる。これが操作性の悪さを招いていると思う。

その他、効率面でも書きたい ことがけっこうあるが、スペー スが尽きた。

2、3行あまっているような 気もするが。

(ANTARES)

MOIF =-

MSX 2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ハンマーの座標 N、M……モグラの座標

その他の変数

F····・モグラの得点

G……モグラが出現してからの 時間

H······ハイスコア用 | ······ループ用

し……あと何回ミスできるか? のカウント用

O、P······モグラのアニメ用

日······汎用

S……スコア用

S\$······汎用

 T、Q、W……マウス制御に使用

U……] UPするかの判断用

プログラム解説

1 初期設定

●画面モードの決定●画面色の 指定●変数型宣言●スプライト パターン定義●乱数の初期化● PSG初期設定●スプライトパ ターンデータ(行1で読みこみ)

② ゲームの開始

●各変数を初期化●効果音

(3) ハンマーの移動

●マウスに情報を送るように要求する●スプライトの消去●マウスから情報を得る●ハンマーの座標を更新●ハンマーの表示●エグラが迷ばたか判断・発行し

●モグラが逃げたか判断⇒新し いモグラの出現

4 モグラとの格闘

●モグラのアニメ処理●モグラの出現回数に1を加算●モグラが逃げるか判定⇒モグラの逃げるアニメを表示●まだ続けられるか判定⇒続けられるのであれば行3へ●スコアおよびハイスコアの計算と表示●リプレイ処理●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

(5) たたく!

●モグラの表示●トリガー入力 判定→効果音/画面を揺らす● モグラに当たったか判定→効果 音/得点計算/行3へ

(6) 得点表示

●得点の表示●行3へ●スプラ

イトパターンデータ(行 1 で読 みこみ)

(にゃん☆)



バタキをさせるために

マバタキをさせるために非常にキミョーなモグラになってしまいました。ID月号の「SILVER SNAIL」はクリアできましたか。ゲーム中にエクアドルという国がありますが、実在の国とは何ら関係はありません。 (SILVER SNAIL)

MOLE.FDZ

1 SCREEN1,0:WIDTH18:COLOR1,6,6:DEFINTA-Z
:KEYOFF:FORI=0TO6:READS\$:SPRITE\$(I)=S\$:N
EXT:R=RND(-TIME):SOUND7,42:DATA===\(\text{in}\),7\(\text{rr}\)
2 SCREEN1:X=0:Y=0:G=0:S=0:L=3:SOUND12,40
3 T=-(T-PAD(12))*(T<25):PUTSPRITET,(0,20)
9),1:Q=PAD(13):W=PAD(14):X=X+Q:Y=Y+W:X=X
-(X>0)+(X>248)(X-248):Y=Y*-(Y>0)+(Y>18)
4)*(Y-184):PUTSPRITE26,(X,Y),1,4:IFG=0TH
ENG=1:O=0:N=RND(1)*249:M=RND(1)*177+8:FO
RI=27TO30:PUTSPRITEI,(0,M),6:NEXT

4 IFOTHENP=(TMOD8>4):0=(RND(1)<.9)ELSEG=G+1:P=0:IFG>8THENFORI=M-GTO-9STEP-1:PUTSPRITE31,(N,I),11,5:NEXT:G=0:L=L-1:IFLTHEN3ELSEH=H-(H<S)*(S-H):PRINT"SCORE"S*5"HI"H*5:FORI=0TO1:I=-STRIG(3):NEXT:GOTO2ELSEIFG>4ANDRND(1)<.6THENO=1:DATA证*/证,与工证.

5 PUTSPRITE31, (N,M-G), 11,5-P:IFSTRIG(1)T HENSOUND9, 16:SOUND6, 30:SOUND13, 0:F=1:FOR I=0T025:SETADJUST(0,RND(1)*8):F=F-(VPEEK (6915+I*4)>1):NEXT:SETADJUST(0,0):IFABS(X-N)<4ANDABS(Y-M+8)<5THENPLAY"V15L3205EC EC":S=S+2^F:U=(SMOD50=0):L=L-UELSE3ELSE3 6 G=0:PUTSPRITET,(X,Y-5),15+U*6,F*(1+U):

GOTO3: DATAXON hhhx, 88T==T81, 818T#T81



どうつくたんけん

MSX 2/2+VRAM64K by J

▶遊び方は40ページ

変数の意味

A、B、C汎用 A\$、B\$、C\$……データの 読みこみ用

AK、BK……赤および緑の台

○\$(□)……マップの保存用 □……自分の下にあるキャラク ターの番号

EN……紋章に使用

FNA……VRAMの内容を調

べるためのユーザー定義関数 1、J、K……ループ用

15……キー入力用

IM(n)……手に入れたアイテ

P……マップ表示用

PW······自分のパワー

□……最も進んだマップの番号

DOHKUTU.FDZ

READA\$:FORI≃ØTOB6:POKE&HDØØØ+I,VAL(~&

*MIDS(CA\$.I=241.2)):MEXT

40 U=USR(0):FORI=0TO31:READA\$.cS:FORJ=0T

07:A=VAL("&H"*MID\$(A\$.J*2+1,2)):B=VAL("&
H"*MID\$(C\$.J*2+1,2)):FORK=0TO2:C=776+(I(I29))*8+J+20&8*K:VPOKEC.A:VPOKE8192+C.
B:NEXT:NEXT:NEXT

B:NEXT:NEXT:NEXT
\$8 FORT=8T06:READW1(I).W2(I).W3(I):NEXT
60 FORT=8T09:C\$(I)="":READA\$:FORJ=|TOLEN
(A\$)STEP2:B\$=MID\$(A\$,J,2):C\$(I)=C\$(I)+ST
RING\$(VAL("EH"-RIGHT\$(B\$,1)),MID\$("abcde

fshirjklop q", ASC(LEFT\$(B\$,1)), MID\$("abcde fshirjklop q", ASC(LEFT\$(B\$,1))-64,1)):NE XT:NEXT

FORI = ØTO1: I = - STRIG (Ø): NEXT: 50UND1, Ø: SOUND7,254:50UNDB.1S:FORI=07015:SOUND0,I ^2:NEXT:SOUND8.0:LOCATE0,5:PRINTSPC(150) :LOCATE0.17:PRINTSPC(15)

:LOCATEB, 17:PRINISPC(15)
110 RESTORE600:FORI=0TO9:FORJ=0TOD+8:POK
E&HD200+1:*143+J.45C(MIOS(CS(1).J+1.1)):L
OCATE200S:PRINT9-1:NEXT:NEXT
120 P=0:D=0:X=0:Y=48:AK=1:EK=1:PW=15:EN=

0:FORI=2TO8: IM(I)=0:NEXT:U=USR1(P):GOSUB

130 '******* MAIN ********* 140 5=5TICK(0):PUTSPRITE0,(128,Y),10,0:D =FNA:I\$=INKEY\$:IFP>DTHENQ=P

IFD=100THENIFIM(2)=0THENPW=PW-1:GOSH 835@EL5EIM(2)=IM(2)-1:IFIM(2)=@THENLOCAT ES,17:PRINT"

168 IFSTHENGOTO268 178 IFD=104THENIFVPEEK(6161+(Y+8)*4)<>32 ANDVPEEK(6159+(Y+8)*4)<>32THENELSEIFVPEE K(6160+AK+Y*4)=32ANDVPEEK(6160+AK+(Y*8)* 4)=32THENGO5UB310EL5EAK=AK-AK*2:GO5UB310 180 IFD=10STHENIFVPEEK(6160+(Y+(BK*8-(BK =1)*B))*4)=32THENGOSUB32ØELSEBK=BK-BK*2:

210 IFD=32THENIFVPEEK(6160+Y*4)<>99THENY

IFVPEEK(6160+Y*4)=112THENGOT0370

230 IFI\$<>>"THENGO5U8410 240 IFD=111THENGO5U8460 250 GOTO140

260 IFS=1THENIFVPEEK(6160+Y*4)=99ANDVPEE K(6168+(Y-8)*4)=99THENY=Y-8:GOSUB388

278 IFS-5THENIFVPEK(6160+Y+4)=99AND(VPE EK(6160+(Y+8)=4)=99ORVPEEK(6160+Y+4)=99AND(VPE =32)THENY=Y+8:60SUB380 280 IF(S=70R5=3)AND(D<320RVPEEK(6160+Y+4)</p>
4)<>32)THENX=(S=7)-(S=3):IFVPEEK(6160+X+Y+4)=320RVPEEK(6160+X+Y+ 0+X+Y+4)=1120PVPEEK(6160+X+Y+4)=113THENP =P+X:U=USR1(P) 290 D=FNA:GOTO170

I = 0T0100: NEXT: U=USR1(P): RETURN

320 IFVPEEK(6160+(Y-8)+4)=101THENIFIM(3) =0THENPW=PW-1:GO5UB350EL5EIM(3)=IM(3)-1: IFIM(3)=0THENLOCATE7,17:PRINT" " 330 POKE&HD207+P+((Y-32)*8)+143,32:POKE& HD207+P+((Y-32)*8+BK)+143,105:U=USR1(P): Y=Y+8K+8:PUT5PRITE9,(128,Y),10,0:RETURN 340 PUTSPRITED, (0.209):LOCATED, 5:PRINTST RINGS(150, "a"):SOUND8, 15:SOUND7, 254:FORJ =1T02:FORI=0T025S:SOUND0, I:SOUND1, J:NEXT :NEXT:SOUND1.8:SOUND6.98:SOUND7.247:SOUN D13.8:SOUND12.88:SOUND8.16:LOCATE0.7:PRI NT" GAME OVER ":FORI=8T01:I=-STRIG(8)):NEXT:GOTOB8

\$0 SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND6,80:SOUND12 10:5OUND13,0:SOUND7,247:COLOR=(1,7,7,7)

COLOR=(1,0,0,0)

:COLOR=(1,0:0,0)
368 LOCATE0:19:PRINT"U° hà":IFPW:0THEN348
ELSELOCATE0:20:PRINTSTRING\$(PW:"(")SPC:1
5-PW):LOCATE0:10:PRINT"&VZU":RETURN
378 SOUND7:254:SOUND8:1S:FORI=8T010:SOUN
D0:I^2:SOUND1:I^2:NEXT:5OUND8:0:POKE&HD2
07*PP+((Y-40)*8)*145,32:U=USR1(P):I=(P-13

)*6+(P=56)*3+(P=97)*9+(P=110)*10:LOCATE1 +I*2,17:PRINTCHR\$(116+I):IM(I)=1-2*(I=20 RI=3):GOTO140

420 IFIM(0)=1AND(D=9BORD=108)THENSOUND7; 17 IT IT (8) = 1 AND (10 = 90 TO 18) | THENSUUND;
28 : 50 UND8 - 15 : FOR J = 80 TO 18 : FOR I = 80 TO 15 : 50 UN

08 · 14 * 18 + 58 : SOUND1 · TMOD2* 5 * 208 : NEXT : NEXT :
SOUND8 · 10 : IFP= 12 STHENGOTO 3 90 ELSEPOKE & HD 28

7 + P+ ((7 - 32) * 8) * 143 · 32 : U = USR1 (P) : RETURNEL SERETURN 430 IFIM(4)=1THENSOUND7,254:50UND8,15:50

UND1.0:FORI=PHT014:FORI=0T0100:NEXT:SOUN D0.(100-I)*2:PW=PW+1:GOSU8360:NEXT:SOUN 8.0:IM(4)*0:LOCATE9.17:PRINT" ":RETURNEL

8.8:IM(4)=0:LUCA1EY, IT:PRINT : RETURNEL SERETURN
448 IFIM(VAL(I\$)+1+3*(VAL(I\$)=3))=1ANDP=
133-VAL(I\$)THEN5OUND7.2S4:5OUNDB.1S:FGRI =
0TO100:SOUNDD.I*=MOD20+100:SOUNDI.0:NEX
T:SOUNDB.0:LOCATE(VAL(I\$)+1+3*(VAL(I\$)=3))*2+1.17:PRINT" ":EN=EN+1:IFEN=3THENGOT 048@ELSERETURNELSEPW=PW-3:GOSUB3S@:RETUR

FORK=0TO6:IFP=W1(K)THEN:SOUND8.15:50 UND7,254:SOUND1,0:FORJ-0TO3:FORI-0TO50:S OUND0,(I¥5)*15:PUT5PRITE0,(128,Y),I¥10,0 :NEXT:NEXT:SOUND8,0:FORI-PTOW2(K)STEP1+2 *(P=64):U=U5R1(I):NEXT:P=W2(K):PUTSPRIT 0, (128, W3(K)), 10, 0: Y=W3(K): RETURNELSENEX

ENDING ********** 488 SOUND7,254:SOUND8,15:SOUND1,0:FORI=Y TO1125TEP8:PUT5PRITE0,(128,I),10,0:FORJ= 0T090:SOUND0,I+J*10:NEXT:NEXT:5OUND8,0:P

WID9W:SUUNDW,1+J+10:NEXT:NEXT:50UND8.0:P WID5PRITED,(0,209):LOCATED,S:PRINTSPC(150):FORI=0TO2:LOCATEI+2.14-1:PRINT":)**STR INOS(11-I+4,"@*)*****":NEXT 490 LOCATE0,6:PRINT"CONGRATULATIONS":LOC ATE0,8:PRINT"YOU SECAME RICH":PLAY"T255V 1404L8CR4COEFR8FR8FR8F88F8BP4DR8ER8FR8FR8F R8G8A2":FORI=0T01:I=-5TRIG(0):NEXT:COLOR =(6,INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8),INT(RND(() +8)):GOTO80

'.... MACHINE LANGUAGE

\$10 DATA CD7E003EF1210020010018CDS600083 E0221000011000B0B010800C04A00E8C04D00EB1 32310F40D20F10B3D20E9C92AFBF71100D21911A 9180E0A060F7EEBCD4D00EB231310F6C50180000

9EB81118009EB610D20ES69
520 '**** CHARACTER DATA ****
\$30 DATA FBFBFB00DFDF00,6161A1116161A1 00.B279DB0098CE5D00.6161A1006161A100.1C1 83B1B1C1B3B1B.A1C1C1C1A1C1C1C1.181B3C3C7 E7EF1F9.71715151S1414F4F.F9F17E7E3C3C181 B.4F4F41S1S1S17171.00C0251A000000000.11F1

8.4+4F41S1S1S17171.00C0251A00000000000.1111 F1F5S55S555 548 DATA FFFFFFFFFFFFF.51S1S1S1S1S1S1S1 51.FFF9P9F9FD1F7E3C.3818F88F8B7899191.FFF 9F9P9F9F1F7E3C.212F2F2F2F2E2353131.00FFFFFFF FFFFF80.11CCC22335332211.7E7E7E7E7E7E7E7 E.CICC2213F1F121C1.00E725F89FE7FF00.11C1 C12131312111

8.1111D1D1A1A11111.FFF9F9F9FD1F7F3C.A1AF AFAFAFABB1B1, E7C3C38D8SC33C1B, CACAA9ABA6 A6ACAC 560 DATA FCE7ED0FFC007830,51SFS1S4E111E1

560 DATA FCE/ED0FFC007830.515FS1S4E111E1 E1.184218B0B0184218.41A1A1A1F1B1A1A1.FF1 F1F0F7FFCF97E.A1A12121212F2F31.803C7EFBF DFDFF80.1171315F4F4FBB11.7E2442898585B1F F.A1F1F1F1F1F2ECE1.101038EF7C3B7C6.61A1A A1A1F1B1A1A1.001C0E0686CE7C38.11A1A1A1F1

BTATA 866CFEFEFE7C3B10.118191F1F191B1
B1.00000000003030D3956.111111111A1B1B1A1.000
32DA949262DSB.11A1A1B1A1B1B1A1.0000000000
B809C6S.11111111A1A181A1.00C0849S9264840
A.11A1B1A1B1B1A1B1.7D914DB2A76EDBCC.A1B1
B1A1B1B1A1B1

018 '00-04-02-148', 09-78', 18

O28 DATA A/P4E2C4P4E2P301P1E2P2A2E1P3C1E
2P1C1P6A3EAAEP3C1P61IP1C1P1C1P2C2P1GSP1C
2P1A7E1P1C1P1L1K3L1PEE3P5
638 DATA AAP4C2PBA3P5A1P311P1C1P3C1H1P2A
1B1A4FPF1ABP1N1P1C1A2B1A1B1A1F4C1P111P3G
5P2C1P1E2C3P1E1P2C1P7L1K1M1K1L1P1L1K2L1P

7 DATA A7C2E1P4C2P4O1P4C2P5A1O1P1I1P1I 1P3C1P3A1P4A1P2H1P4I1A3B1A2B1A9P3C1PAC

1P2H1P2G4A4P4C2P4C1L1K3L1J1P4A1PFP2 6S8 DATA A7P8C1A2J1P1A3I1A1C2P1I1P1A1B1A 2I1P3C1P3C1P3A1H1P1B1PAA6B1A9P1A1B1A1B1A 1P511A2C1P5G5E2P1I1A1I1P1C1P5C1P6L1K1M1K

660 DATA A7P2I1A2I1P2C1PAC1P8C1P3C1P3A1P 1D1P3H1P4I1P5O1P1A1P6A4P5A1P8C1P3I1P1G5P

101P3H1P411P501P1A1P6A4P5A1P8C1P311P1G5P 2A1PFH1P1A1P4J1P803PS 678 DATA A7P8C1P6N1A1P2C1PAA1C1A1J1P1C1P 3A1P1A1P211P8A8N1A4N1A511A2P1A5P2A1F2G5F 2A1PFP2L1K1M1K1L1P7A5P5 688 DATA A7P6A1P1C1H1PSC1P4A1P3A2H1P4C1A 2P1C1P3A1P5J1P7A7P2A2P7E4P1E1P2E1P1E3P2A 161A7G1A1H1PAL1K3L111P511PFP1 698 DATA A7P6E1P1C1P401P1C1H1P7E2P3A3P3C 101P2A1P2J1PFPP2A1PFPBG1P1E4P2G1A101P3A1F 5L1K3L1P4H1P511P1A1P8

501K311PK4HP51IPHA1P8
700 DATA A7N1A3P3A2D4A2PZ1IPHA31IPSNIP3H
1P2A2D2A111A2P2H1P11IP5A6N1A4H1PFP1A31IA
1F1G1F7G1A41IA9L1K3L1D7L1K2M1K1L1F8



5……スティック入力用 □……マシン語の呼びだし用 W1(n), W2(n), W3(n) ……ワープ処理用

×·····マップ増分用 Y……自分のY座標

プログラム解説

10~70 初期設定/マシン語の 書き込み/各種パターンの定義 /各種データの読みこみ

80~120 タイトル表示/マッ プの作成/変数初期化

130 REM(メイン)

140 キー入力

150 とげの処理

160 スティック判定処理へ

170~180 各種台の処理

190 ゲームオーバーの判定

200 黄色の台の特別処理

210 落下する処理

220 宝箱の処理

230 入力されたキー判定

240 ワープ処理

250 メインへ(行140へ)

260~270 つたの処理

280~290 左右移動の処理

300 REM(サブルーチン群)

310~330 各台のサブルーチン

340 ゲームオーバー処理

350~360 ダメージを受けたと

きのサブルーチン

370 アイテム入手サブ

380 サウンド用サブルーチン

390 噴水処理

400 REM(アイテム処理)

410 各アイテムの処理ルーチ ンへ分岐

420~440 各種アイテム処理

450 REM(ワープ)

460 ワープ処理

470 REM(エンディング)

480~490 エンディング

500 REM(マシン語データ)

510 マシン語データ(行30で読 みこみ)

520 REM(キャラデータ)

530~570 キャラクタデータ (行40で読みこみ)

580 REM(ワープデータ)

590 ワープ用のデータ(行50で

読みこみ)

600 REM(マップデータ)

610~700 マップデータ(行60 で読みこみ)

8HDØØØ~&HDØ2E 多色刷りの処理

8HDØ2F~8HDØ56

マップの表示ルーチン

※ここの部分をとくにくわしく 右のカコミで紹介

(にやん☆)

■マップ表示ルーチン

_				_	 		
I	アドレス		ノン語コ			ニーモニック	LBASICから引数を
1	DØ2F	2A	F8	F7	LD	HL, (ØF7F8H)	受け取る
١	DØ32	11	00	D2	LD	DE,0D200H	ワークのアドレスを
1	DØ35	19			ADD	HL, DE	求める
ı	DØ36	11	A9	18	LD	DE,18A9H	VRAMのアドレスを
١	DØ39	ØE	ØA		LD	C,ØAH	指定する
١	DØ3B	06	ØF		LD	B,ØFH	表示する幅の指定
l	DØ3D	7E			LD	A, (HL)	
١	DØ3E	EB			EX	DE, HL	
ı	DØ3F	CD	4 D	99	CALL	004DH	
١	DØ42	EB			EX	DE + HL	
	DØ43	23			INC	HL	
ı	DØ44	13			INC	DE	
ı	DØ45	10	F6		DJNZ	ØDØ3DH	横।行ぶんくりかえし
	DØ47	C5			PUSH	BC	
	DØ48	01	80	00	LD	BC,0080H	
	DØ48	09	OD	DD	ADD	HL,BC	
	DØ4C	EB			EX	DE, HL	表示する場所を1行下に
		01	11	00	LD	BC,0011H	36 W A 2 WOULS !!! !!
	DØ4D	09	1 1	שש	ADD	HL, BC	
	DØ50	_				DE, HL	
	DØ51	EB			EX	BC BC	
	0052	C1			POP		ぜんぶ表示するまで
	DØ53	ØD			DEC	C ADAZBU	くりかえす
	DØ54	20	E5		JR	NZ,ØDØ3BH	├── BASICにもどる
	DØ56	C9			RET		DAGIOLE E S

プロコン用だっために



2度目の投稿で初採用だ/ うれしいな あ。本当は、このゲーム、プロコン用だ ったのに8月19日に送ったら間に合わな かったよー。グラフィック賞でもとれる かなあ、とか思ってたのに。でも、採用 されたんだからまあいいか。このゲーム ウリはグラフィックと、ツタを上り下り するときとかいらない所にまでつけたサ ウンドでしょうか。うまくなったら2分 でクリアできます。まあ、付録ディスク にも入ると思うんで、遊んでみてくださ い。もしかしたら、おもしろいと思う人 もいるかもしれません。

MSX MSX 2/2+RAM32K by MIYA

LX、LY······掘り道具が掘る

VX、VY……落下中の掘り道

X、Y……落下中の掘り道具の

位置/エディット時のカーソル

位置

その他の変数

A、AS……一時変数 B……落下中の掘り道具がシャ ベルなら 1、ドリルなら2

▶遊び方は41ページ

マップ座標

座標十1

K……+の落下時の着地点のY

具の移動方向

位置

はじめましてのMIYAです。某高専某学年某組某番に在籍で、この号がでる頃には、高専祭に向けて「入場者カウンター」なるものを作っているか もしれません。去年も作ったのですが、2日目が雨で、パーになりました。 この採用通知は例のごとく試験中に届きました。12月号採用ということは 8/20に間に合わなかったんですかねえ。当初ら画面におさめるつもりが かんたんにはみ出してしまい、「えーい、それなら!」ということで面を増 やし、エディタを加え、REM文をつけて…となって9画面になってしま いました。明日、いや今日も試験です。では、このへんで。(MIYA)



□……次の掘り道具。コードは C\$(n)参照

C\$(n)……ゲームキャラ表示 文字列(0:空間、1:土、2: 岩、3:温泉、4:シャベル下、 5:シャベル右、6:シャベル 左、フ:ドリル下、日:ドリル 右、9:ドリル左、10:壁、11: 「温」、12:「泉」、13:「紀」、14: 「行」、15:「MI」、16:「YA」)

CN.....CHANCE

□(□)……ゲームキャラ左上の 文字コード。添字のNの意味は C\$(n)参照

E……エディット中であること

のフラグ(1または0)

E\$……エスケープシーケンス

H……ハイスコア

1、 J……ループ用

LI....LIFE

MX……最終ステージ番号

N……エディット面の登録ステージ番号

P\$(n)……効果音データ

S....スコア

ST······プレイ中のステージ番号

ST\$(n)······ステージnのマップデータ

T……落下中の掘り道具

Z······仮想VRAM先頭アドレ

&HA000~&HA063

プレイ中のステージのマップ (仮想VRAM。座標(X, Y)の アドレスは $&HA@@@+X+Y\times10$)

プログラム解説

10~60 プログラム初期化

10~20 画面初期化 整数型 宣言/お待たせメッセージ/ 変数初期化/プログラム定数 定義/配列宣言/データ読み こみ、スプライトパターン定 義(エディットカーソル)/U SR関数定義(キーバッファ クリア)

30 パターンジェネレータテーブル・カラーテーブル設定 40~50 初期設定高速化用(改造法参照)

60 ゲームキャラ表示文字列 定義/効果音データ・ステー ジデータ読みこみ

70~110 ゲーム初期化

70~80 タイトル画面表示。 ステージ番号初期化。スプライト消去。トリガー待ち

90 エディットフラグクリア キー判定(エディット判 定・ステージ選択)

100~110 画面を壁で埋める 「MIYA」表示/変数初期 化/エディット判定

120~150 ステージ初期化

120 ゲームクリア判定/L IFE初期化/マップ(仮想 VRAM)クリア、マップに ステージデータ書きこみ

130 マップから画面を描く 140~150 スコア等表示/最初のドリルの決定/効果音/ ディレー

160 新しい掘り道具初期化(スコア等表示/落下掘り道具更新/次の掘り道具の決定と表示/落下掘り道具の表示/ミス判定と処理/ゲームオーバー判定) 170~190 掘り道具落下ループ 170 効果音/スティック入

170 効果音/スティック入 カ/ディレー/座標限界チェ ックと着地判定

180 効果音/掘り道具のス ティック入力による移動 190 掘り道具の落下

200~250 着地

200~210 掘る位置を求める /座標限界チェック

220 掘る位置に温泉があれば [ステージ・スコア更新/ 効果音] /掘れるなら [効果 音/両方のキャラを消す/ス コア更新]

230~240 掘った位置の上がマップ内で土なら落下させる250 掘れないとき(効果音/土または岩の表示/LIFE更新/CHANCE更新/ゲームオーバー判定)

260~270 ゲームオーバー(メッセージ/トリガー待ち)

280~290 ゲームクリア(画面 クリア/効果音/メッセージ/ トリガー待ち)

300~310 スコア等表示サブ (ハイスコア更新を含む)

320~370 エディット

320~330 エディットフラグ を立てる/カーソル位置初期 化/マップクリア

340 キー入力/ゲームキャラを置く(0~3、A)/終了(E)/クリア(C)/登録(D)350~360 カーソル移動370 登録

380~770・2000 データ

380~390 ゲームキャラ左上 の文字コード(行20で読みこ み)

400~560 パターンジェネレ ータテーブル(行30で読みこ J)

570 カラーテーブル(行30で 読みこみ)

580~590 効果音(行60で読 みこみ)

600~610 スコア等の見出し 表示とデータ消去用(行150で 読みこみ)

620~770・2000 ステージデ ータ(行60で読みこみ)

問題占

以下の問題点は、リストに示した行を修正すると解決できる。 CLEAR文を書かずにPO KE文を使ってはいけない(行 20。ステージをある程度以上追加すると、正常な動作が期待できない)。

CLEAR文を追加した結果、ステージをある程度追加すると 異常動作のかわりに「Out of memory」になる(行 20の終わりのZへの代入文と追加したCLEAR文の第2パラメータ)。

行40は、その使用目的から言って、終わりにEND文を書くべきだ(行40を生かして実行した場合、行30~40を削除して行50を生かさなければ意味がないし、忘れないためにはすぐやるべきだ。したがって、OTRL+STOPで止めさせるのではなくENDすべき。改造法参照)。

単に気づかなかっただけだろうが、行80の最後のトリガー待ちはないほうが操作性がいい。つまり、RETURNキー等を押した後、スペースキーを押さなくてもいいようにすべきだ(行90の修正はこれにともなうものを含む)。

存在しないステージを選択しようとすると、ステージ 1 がスタートするが、無視すべきだ(行90)。

各ステージの初期マップを書いた後、すぐにゲームに入っているが、このゲームはパズル性を持っているので、ゲームに入る前に全体を眺める時間を設けるべきだ(行150の終わり。修正すると、スペースキーによりゲ

ームがスタートする)。

行340の1行目「AS=MID S(AS, 1, 1)」は、たぶんデ バッグの名残りだろうが必要な い。

行370はエディットしたステ 一ジを登録する処理だが、ステ ージ番号を入力させる意味が無 い。例えば16番目のステージを ステージ20として登録しても、 16~19を作らない限り、実際に はステージ16になってしまう。 また、DATA文を入力しなけ れば(コマンド待ちにしてDA TA文の行でRETURNキー を押さなければ)プレイ不可能 なのだから、トリガー待ちでは なく「END」か「STOP」にす べきだ。なお、修正リストの「E ND」の後のGOTO文はCO NTコマンドに対応するため。 と言っても、DATA文を入力 すると、CONTできない。

改造法

以下の手順により初期設定の時間を半分以下にできる(F1-XDで13秒⇒5秒)。なお、行40を修正した後のプログラムを使うこと。

①行40の「」を削除する

②ドライブ1にディスクを入れ てRUNする(ファイル「ONS EN. DAT」ができる)

⑤「O k」が表示されたら、行 30~40を削除し(PEM文にしてもいい)、行50の「」を削除する

④行400~570を削除する(ただし、これを削除しなくても効果はある)

⑤セーブする(一応、元のプログ ラムとは別のファイル名にする といい)

行110の3行目の終わりの「3」はCHANCEの初期値だ。 ただし、32768以上にするとエラーになる。画面表示を乱したく なければ99以下にするといい。

行170の2行目「一2Ø*(ST<5)」を定数にすると、全体のスピードを変えられる。20でステージ1と同じ。うんと遅くしたければ200くらい。



行120の1行目の中程の「2 □」がLIFEの初期値。画面表 示を乱したくなければ99以下が いい(40で十分だろう)。

作法と効率

REM文が多いのは良い(と いっても、あくまでも他のファ ンダムのプログラムに比べれば 多いということ)。

マップを2次元配列とせず、 PEEK・POKEを使ったの は、以前連載された「ダンジョン RPGの過程」を読んだからだ ろうか? そうだとしたら申し 訳ないことだが、あの実験はア ドレス計算を考慮していない不 十分なものだった。

PEEK、POKEそのもの と配列アクセスを比べれば、ア

ドレス計算がない分PEEK、 POKEが速いに決まっている (あの実験はこのことを示して いる)。一方、BASICでアド レス計算をやるよりインタープ リタにやらせた方が速いに決ま っている。そこで、両者を総合 するとどうなるかということだ が、正しい(と思われる)実験で は、少なくとも3次元までは配 列アクセスの方が速く(大した 差ではなかった)、4次元以上で 結果が変わると考えられる理由 は特にない。

では、なぜダンジョンRPG が速くなったかというと、はっ きりしたことはわからないが、 拡張や改良を繰り返しているう ちに多次元配列を多次元にする 必然性が失われてしまったとい

ONSEN.FDZ ※付録ディスクに収録しているものは、修正用リストに従って改造したものです

128 1F31=F1X+1 HENZYBELSEL1-2B.FORA) = 101-FORI=#070: FOREZ+ITJ × 180.# (S.NEXTI. J): FORI=#07 07:FORI=#0709: A=VAL("&H"+M1D\$ (ST\$ (ST). I+J *18+1.1)): FOREZ+ITJ × 18+20.A: NEXTI. J 138 FORI=#0709: FORI=#0709: A=PEEK(Z+J+I*18) :LOCATEJ*2+1.I*2+1: PRINTC\$ (A): NEXT: NEXT:

IFE=1THEN340 ======= **けゃーむ・め**いん ==

150 RESTORE610:FORI=0T014:READA,B,A\$:LOC ATEA,8:PRINTA\$:NEXT:C=RND(-TIME)*6+4:GOS

ATEA.8:PRINTAS:NEXT:C=RND(-TIME)*6+4:GOS
UB310:PLAYP\$(7):FORI=0TO500:NEXT
160 GOSUB310:T=C:C=RND(-TIME)*6+4:LOCATE
24.4:PRINTC\$(C):X=5:Y=0:LOCATEX*2+1.7*2+
1:PRINTC\$(T)::IFPEK(Z+5)<X0THENCN=CN-1:
PLAYP\$(4):GOSUB310:IFCN=0THEN270ELSE120
170 PLAYP\$(1):FORI=0TO4:A=5TICK(0):FORJ=
0TO-20*(ST<5):NEXT:VX=(A=7)-(A=3):VY=-(A=5):IFX=VXX00RX+VX>9ORY+VY>9THEN190ELSEI
PPEK(Z+X+VX+(Y+VY)*10)>0OR(VX=0ANDVY=0)
THEN190

180 PLAYP\$(6):LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTC\$(
0):X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINT

EN250

'======== えて*ぃっと ====

360 X=X+VX:Y=Y+VY:PUTSPRITE0,(X*16+8,Y*1

360 X=X+VX;Y=Y+VY;PUTSPRITED;TX*TO+0:T*TO+0; TRIG(@):NEXT:GOTO330

400 DATA FF808080808885AFAFBBB08080808088F FFF810101171770FFFF7707771610101FF 460 DATA FF8080868E9EBEFFFBE9E8E868080F FFF810101001015F5F5151000010101FF 470 DATA FF809F87818181878181818180808080F FFF81FDF1C1C1C1F1C1C1C18181818181FF 480 DATA FF808080808080808F5F8F50808080808F

488 DATA FR888989888888888887676768888888 FFF810181818181F1FFF1818181818181FF 498 DATA FF88888888181818F8F8F8181818080F FFF810185858080FDFFF0808085891FF 500 DATA FF85858585FD81FF808F608F0858585 FFF454545457F01FF01FF017F454545FF 510 DATA 0000032223826360000312121212770

000007800F808F80000F80808B8C00 520 DATA 03040F80805F8080BF013F050911250 20000E02020E02020E080F4020100000 530 DATA 00000810241810227F09282A2A48080

638 DATA 9999999999999999999999AAA19999 0A2AA100000020010000002001000000220011000 022331100

002220000022111220021122211221A21112A11A 2103012AA 650 DATA 1AAA0000000100000000001000001001

AA00010011222221A21122A2212A112A2A212213 2A2A21231 660 DATA 999AAA999999A131A99999A131A9999

001310000A0021200A00A20002A0A0020002000 02AAA2000

670 DATA 000000000AA000000AA00A00A00A00000A003 8A000110AA00A0A01A00100A0020301A00020000 10A010A00

AAA1AAAA0210000000010A3002102102100A2021 0000000002

A000200A0 700 DATA 00A0AAAA000A0000000A00A010000A00 0AAAA0A000A011101A00A011101A00A320000A00

DBAAAAAB

013000000 20 DATA 00000000000AA0AA0AA00000000001000 AAAAA10A00000000100AAA0AA3100000000001000 0000000000

808801833 748 DATA AAA8AAAAA8888888888A8AAAAA8AAA 80808088A8AAAAAA31188A88888888888

2000000020

013110000

121200100 2000 DATA **

修正用リスト(「問題点」の項参照)

20 CLEAR200,&H8000:5CREEN1,1,0:COLOR15,1 28 CLEAR200.kH800:5CREEN1,10:CULURI).
1:WIDTH32;CLS:KEYDOF:DEFINTA-Z:PRINT"15
MEK*8-7!":H=0:ES=CHR\$(27):DIMC\$(16).D(16)
1.ST\$(50):FORI=8T016:READOIJ:NEXT:SPRIT
E\$(0)=CHR\$(255):"VVVVVV"-CHR\$(255):DEFUS R=342: Z=&H8000

#8 'B5AVE"ONSEN.DAT".0.&H2200,5:END 80 PLAYP\$(0):CL5:FORI=0TO3:LOCATE10+I*2, 10:PRINTC\$([1+1]):NEXT;LOCATE15:18:PRINT" by":FORI=0T01:LOCATE18+2*I,18:PRINTC\$(15 +I):NEXT:5T=1:A=U5R(0):PUTSPRITE0,(0,209 90 5

90 E=0:A\$=INKEY\$:IFA\$=CHR\$(13)THEN330EL5 EIFA\$=""THEN90EL5EA=A5C(A\$):IFA>48ANDA<5 8THENA=VAL(A\$):IFA*5<=MXTHEN5T=A*5EL5E90 ELSEIFA<>32THEN90

ELSEIFA
ELSEIFA
SETORE610:FORT=0TD14:READA.B.A\$:LOC
ATEA.B:PRINTA\$:NEXT:C=RND(-TIME)*6+4:GOS
U8310:PLAYP\$(7):LOCATE 24.4:PRINTC\$(C):F
ORT=0TD1:I=-5TRIG(0):NEXT
340 A\$=INKEY\$:IFA\$="0"ORA\$="1"ORA\$="2"OR
A\$="3"ORA\$=""a"THENLOCATEX*2+1.Y*
2+1:A=VAL("%H"+A\$):PRINTC\$(A):POKEZ+X-Y*
10:A:EL5EIFA\$="C"ORA\$="6"THEN80ELSEIFA\$="C"ORA\$="0"THEN30ELSEIFA\$="d"THEN80ELSEIFA\$="C"ORA\$="0 ORAS="c"THEN330EL5EIFAS="D"ORAS="d"TH

END: 09
370 CLS:N=MX+1:PRINT "5TAGEL"N"]":PRINT:
PRINT620*N*10;"DATA ";:FORJ=2T09:FORI=0T
09:A=PEEK(Z+I+J*10):PRINTHEX\$(A)::NEXT:N EXT: END: GOTO330

うことが考えられる(1次元で 十分な配列を多次元にすると遅 くなるのは自明で、PEEK・ POKEによる速度アップは1 次元配列による速度アップを越 えることができない)。もっと も、担当者個人としては、高速 化の原因は配列をPEEK・P OKEに変えたこととは別にあ ったのではないかという疑問を 捨て切れずにいるのだが……。

いすれにせよ、少なくともこ のプログラムでは、マップ(仮想 VRAM) tPEEK · POKE より2次元配列を使うほうが速 くて便利でわかりやすいという ことだ。

タイトル画面をクリアして画 面を壁で埋めた後の間が気にな る。直すと副作用が出てさらに 直したくなるので修正リストに は入れなかったが、マップ(仮想 VRAM)をクリアしながら同 時に新ステージのデータをマッ プとゲームフィールドの両方に かけばいい。そのままではエデ ィット時に不都合が生じるが、 ステージ①としてエディット用 のデータを持たせれば解決でき る。気になった副作用は、ステ ージクリア後の間が短くなって しまうことだ。

「NN」を行番号、「……」を複 数のステートメントとすると、 このプログラムには「IF × x THEN ELSE nn」という表現が多い。しか も、多くの場合、「……」の処理 は次の行に続いている。こうい う場合は、条件式を変えて「IF XX THEN NO EL SE ……」とするとわかりや すくなる(さらにいえば、ELS

E以下は別の行にすべきだ)。行

250の後半の複合 | F文もそう

いった例の1つで、

IF LI>Ø THEN 1 6Ø ELSE CN=CN-1:PLAY P\$(4):GO SUB 310: IF CN> Ø THEN 120 とすべきだが、もう1つ、複合 | F文はできるだけ

ELSE THEN 1F ELSE IF THEN

のように書くとわかりやすいと いう意味でも上記のようにすべ きだ。

(ANTARES)



~出現! イカゴースト篇~

MSX 2/2+ VRAM128K by OFUKO

▶遊び方は42ページ

A、B、I、J、K······汎用 A\$、B\$……文字表示用 C、CC、D、DD·······選択力 ーソルの座標管理用

C1、C2……コンティニュー

ED·・・・・現在のモード

FNA(n)……指定した番号の パレット情報を返す

K(n, m)……イカのパラメー

夕の保存用

上……文字数

Q、Q1、Q2······各種モード のレベル用

R、GR、ER······ラウンドの 情報

S……入力用

TK……残りタコの数

X, XX, X1, Y, YY, Y

1 ……座標関係汎用

X(n)、Y(n)······座標の保存

10~50 初期設定 60 ゲームのスタート 70~80 変数初期化 90~180 イカの性格を設定 190~200 画面の表示 210 メインルーチン(マシン語 の呼びだし)

220~240 ラウンドのクリア

250~260 ミスしたときの処理

270 座標を得る

280 スプライト消去

290 ラウンドマップの表示

300~310 文字表示ルーチン

320 効果音

330~350 各種キー入力処理

360~370 タコの表示

380~390 各キャラクタの座標

データ処理

400 各種サブルーチンからの

共通リターン部分

410~420 イカを消す(エディ ット時)

430 キャラクタの表示(エディ ット時)

440 画面表示の許可

450 画面表示の禁止

460 文字の消去

470 レベルの表示

480 音を消す

570 パスワード処理およびチ エック

490~500 音楽演奏関係 510 石の表示 520 画面消去 530 星の表示 540 タイトルの星の座標を求 める 550~560 パレット制御関係

580 トリガー入力待ち

590 パレット制御

600 時間待ちループ

610~700 タイトル画面の表示

710~750 パスワード入力

760 エディットメニューの表

770~860 エディットのメニュ 一を制御

870~880 エディット画面の表

示 890~950 エディット処理

960~1020 イカのパラメータ を設定

1030~1050 プログラム終了処

1060~1250 感動(?)のエンデ イング

1260~1320 音楽関係

フシン語解説

&HC580~&HC597 タイマー割りこみフックの保存 と書き換え &HC598~&HC59E USRSの呼び出しアドレスの 変更(二重書き換えの防止) &HC59F~&HC5AB フックのセーブ用ワーク &HC5AC~&HC5B9 タイマー割りこみフックの復帰 &HC600~&HC7EF

BGMデータ &HC800~&HC82B VDPレジスタ操作関係 &HC82C~&HC847 POINT相当ルーチン

RHC857~&HC86E

COPY相当ルーチン

RHC87E~&HCB79

タコ・ブロックの移動 &HCB7A~&HCBC8

タコ・ブロックの検査

RHCBC9~RHCBEØ

タコのスプライト表示用データ &HCBE1~&HCBF7

鍵・ドアの判定

RHCBF8~&HCC02

運搬中のブロックとイカの判定 &HCCØ3~&HCC14 当たり判定

&HCC15~&HCC36

運搬中のブロックとイカの判定 &HCC37~&HCC51

運搬中のブロックとイカの衝突 判定

&HCC52~&HCD86 イカの処理関係ルーチン

&HCD87~&HCDBD イカのスプライトを表示

RHCDBE~&HCDEC タコとイカの判定ルーチン

&HCDED~&HCE13

イカとブロックの検査

&HCE14~&HCE26 倒されたイカの処理 &HCE27~&HCFAE イカの移動1 RHCFAF~&HCFEA ボス表示ルーチン RHCFEB~&HD1A8 イカの移動2 &HD1A9~&HD1B1 効果音サブ &HD1B2~&HD1C9 タコ・ブロックのスプライトパ ターンの定義 &HD1CA~&HD1CF タコの表示 &HD300~&HD3FF 座標およびスプライト用ワーク &HD400~&HD428

タコ用の各種ワーク &HD480~&HD5FF イカ用の各種ワーク &HD600~&HD617 BGM用ワーク &HD618~&HD8ØD BGM制御関係 &HD8ØE~&HD8DA BGMデータ RHDCØØ~&HDCD2 効果音データ &HDEØØ~&HDE17 文字列を数値に変換

&HDE18~&HDE19 データ書きこみ用ワーク &HDE1A~&HDE53 データの書きこみ関係 (にゃん☆)



秋です。麻雀の季節です

こんにちは。2度目のOFUKOです。今回の作品は、本に載っていたア センブラを打ちこみ、それを使ってつくりました。タコが主人公、敵がイ カで、ブロックを使ってカギを取り、ドアに入る。基本が全然変わってい ませんね(じつは次回作も……)。いろいろと細かい点に気を使った、つも りでした。しかし、正直いって僕自身は、ゲーム内容そのものに不満があ ります。このみの問題かもしれません。今回も裏面がありますが、とても 難しいです。気の短い人には不向きでしょう。ところで、BGMは、前回



お世話になった、広島県 は福山市の誠之館高校2 年生のM. K君(ここまで 書けば本名書いたも同じ だな)に今回もお世話に なりました。今、秋です。 麻雀の季節です(前回、冬 ですと書いたら春に載っ てしまったが、今回もず れるだろう。カッコ書き が多いな……)。最後に 品川区は西大井の3の16 の20の102へ引っ越して いったT. H君(ここまで 書けば以下略)。元気にし てるか? では、再見。 (OFUKO)

T&IKA2-A.FDZ

10 CLEAR1000.8HC600:COLOR15.0.0:5CREEN5, 2:5ETPAGE.1:CL5:5ETPAGE.3:CL5:DEFINTA-Z: FORI=0TO72:READAS:POKE&HDE00+I,VAL("&H"+ A\$):NEXT:DEFUSR=&HDE23:DEFUSR1=&HDE34:DE FUSR2=&HDD08:DEFUSR3=&HDE49 20 DATA 7E.FE.41.3B.02.D6.07.D6.30.23.C9

20 DATA 7E.FE.41.3B.82.D6.87.D6.39.23.C9
CD.80.DE.87.87.87.87.4F.CD.80.DE.BI.C9.
80.98.F5.EB.46.23.5E.23.56.E8.C9.CD.1A.D
E.85.85.85.85.CD.88.DE.57.CD.88.DE.57.CD.
85.18.F6.ED.53.18.DE.F6.CD.88.DE.57.CD.88.DE.57.18
87.CD.1A.DE.ED.5B.18.DE.F6.CP
38.AS=USR("DD083C883ABFE6E1188321FF7F237
EA728F8E586651188DD02323231ABE28E81318FBE
17EA7288601888889918F6FE21C8FE3F2841FE482
80823CD88DE57C008DCE5F18E8FE6186813887D66
84.75E911886FE473812D645C54F8688E6D42")
48.AS=USR1("CD748189C14F131885CD8BE4FE8
79C077812318F9E818AE23TED63323E58F86F8F4F 79CD77812318F9EB18AE237ED05823529bF8F9F4F687C077814EB2313 F687C67666779E6666F911888893E28F5CD74814F 8688AF87C84128813CC889918F6EBC07781EB2313 F1302889FE18280F012888ED42180BE163210D*) 50 SETPAGE.8:A=U5R2(0):A\$=U5R("0F492188C 61188C681FF17C35988"):A=U5R3(8):C0PY(8,1 6)-(255,47).1T0(0,8),3:RUN*T&IKAZ-8.FDZ* 60 'aC68880A35G2DG386K14346KG33M32GKKIFFH 2B6ZEN1206KKIG296KGZF28ZXJ3AT39G37G1G35G1 G3CG3B60GIG3E1ECFFH34L3Z14IIGGV0M12F28IK

DRLLQL2B2F38Ø8KØ8TRTGTTT1B16ØEØ23AØ1

'D4C610471EHM06MA7207F7B320BL18790EF E501LD602471E00CE8009OA72067K1CKKK61K0AK K28X0E10CDE1CB38543EFC2100DC320BWRA9D1K1 CKC39AC93A01KC60657KZKK105FAFXXLCD2CCB CKCSYACYSABIKCOBOS/KZKKIBSFAFAXLCD2CCB
138 'FEB32B9D1B415185910B022021M3287D43A0
HKBDH577BJBCJC5UCDMC8C13E82KKKJB4212BDC1
88107ACB3A8ED447I1B1B02809KB6KA7C2B7CA18
21N8FNN2BTKB1KB1321IT12NBBJ47E6XFEB33B
148 'DE78LFBWRWESWB1JMBDHB6KCD15CCP87MA
728573EPU12MP8BH4F18B1B1PILLBCH91LII5FMB 713CE603OKK2B050601C3EBCA012OH02H3EWJ04J H09H3A0AHEE10MJJ2017O0DJ57I0CI5F0100U 158 'AFCDOCBLKa3E82MMMX86XA7NX32KKC2RCAG D8NVQ81 KKK82U13U4F3A891A7282F7912B12YFCU 82QAF1841H85H3C189118193A88JCC18CDA3CBM8 D8NV081KK82U13U4F3A891A7282F7912B12YFCU
820AF1841H85H3C189118193A88J618C0A2CH8
EM4F18F1B1C2E9CA3C3202M18DARJJV1881B1
168 'RIICB79281DC618CDA3MU8EDY18F1B1286F
K88K65F82JJAF18911B6112FAK2F3C81C648CDA
3CBP85PA72B873E8332RM188CR13JR28863CDYLQ
EDD8EJD286DK18KW1AWWZLC3ACBR8FKRX23K
178 '11KX87XXXXLWD9XAFLLLV88HE6F8C68COLL
082H2F3CMJJM84HLFE12811MPMMMS5M13DVNN3E
825BMAFM2M6883A12JA721C9CB11D9HWEBR8AR
RIXI4F3EDAR83T9D61885KK328C5VHH3DLD1CB
188 'HD5HXM7781848889JED4223ZNZVD2VHD6HR
TCTT514SEEVRJJM88H2B82C6J23XZJ8413ED9EB1
MCCOCAD186XJ15CC8E8BJE1CBBA728173219042
188DCRA9D1ED5B1508188A8FV16LC357C83A19
199 'KN1AHC9C558NWKC6845FCD2CWT8END8AH2F
3C83RRRR18DR8BCH668FDDD0MKNC1C9NT81K57R
RRBEL14aMMM18M7AC68AW0000110VaMMMM8FMC9
6082188811515D128111241D978Ha118412AC
288 '046455B151C033CC3E81D8B01700000VC98
182A8CPD056XH5ECTA94X11XB9D87895LLLC9M2
F3G1Z2188048E18K7E82H8683288CBCA2838L07
8RHUH3CC811U88M1918E414ELSA@CD493885
218 '06188E0C9C4JJ8FJXX81XBDX1BEBN2188KF
D12D3M7EYFE83CATCFMMKA728S2KK82K288BC022
TP5P77HH588C684E68FL0LJYN88FK65HK8ZC66
2818L35843ED9CD788HMC29DCDS36X011831418
282 'N89H7E86HK88HK89THK91HK88HK85HK8ZC66
2818L35843EDPC708HMC29DCDS36X011831418
283 'N89H7E86HK88HK89THK91HK88HK85HK8ZC66
2818L35843EDPC708HMC29DCDS36X011831418
238 'N89H7E86HK88HK89THK91HK88HK85HK8ZC66
2818L35843EDPC708HMC29DCDS36X011831418
310CA8ES1282BH2815L4ACCX77814717E8FF884
7864ECTC214CC1813K3772V89211ZZZZZZHWZ2
238 'N8164CC1813K3772V89211ZZZZZZHWZ2
238 'N816ACC1813K3772V89211ZZZZZZHWZ2 8130CA8ES1282BHZ015L4ACCX/7014/17E0F727 78C4EDTC214CE1813K37ZVZ002TIZZZZZZHWZZ 230 'H03602VIU0DEE01J77J2011J3505J0CJX03 14II02FEII0401I7E0F874F0600213ACD095E235 6EBE952ME7CES5CFM68T00D07EWA7CBFEB030014 10700AC9K3B2BCD44Ga27CEH4EHU7E103CI8E

7118IGCD5BCEC46DHK9CH57EØBEE8BJ77JH86ØAF DK82C684JJ86CDAAG81X88N89J28JDDJC35ACCJ7 EM305771HH0400YKKHHH05C9021B0040E002A 250 'ZJNX02HB6032807JMM3CCB1810L5601H5E0 0CDVCC30053EV321AD41120RU191BDAB157K7ENC 0045FCD2CC84FC57BN8BNNNNC1B1C981MDD5681P PPYY7AY0F571BEA53602FE17E0CH77042140DC 260 'CDA9D1C3D3CCDT09X800E003802IgFP8681 H77HCDEDGC8LZLH96Ø9HRKHNK2F3CJMJC9YFBCBD Ø14ACCPPXC345CEK7EØEFE8Ø3BØ2JØ4N86ØØHWHW 914ACCPPXC345CEK7E8EFE803882J84N86808HWHM MWCD7AHNXNE6F08B1KTKC9T006EFE803807J0NN 270 '121804L80C2F3CN77KA73ET280MV113D1010 C9C0FB68D0137CCPPYC37ACE86013AGD4PBE1280 3AF85C0M7E13D02F3CC9Y5Y80VDY118EA3E8232A 2FCC07EC8H52CCP87J4101E6C82005NYY1AD4 280 '3AA2FCA7PFAC9XABCE0D7789C35Z111804A 5324BC8M2CH87C47085C5T057DC1M103E02MMM7A ACM 13E8T38VK5EFE80MDRYX32ABXC9CDF8CR3823 F324BCBM2CH8764/0E5C51U5/DCIMI03EB2MM17A C6MJ20E378KK5FFEBMDBXX324BXC9CDF6BCB3823 DDTE0FHW94Q7BC615FT4ECF7ALR57LLL5L0BKK 290 'KRD6RRLLLAFC93E15A71N2CC8aE118F5DD7 E8ED2889KK103CIBE11200DCDA9CEM77KBDKKK0 EAFII10017068R44Ga27UH4EHV0FJ58JC49DCFKF 8CB3909J37CCDD7700KA65K3608086C387NL7E 'RH96@EHXKHNK2F3CJMJC9FDE5G21A@D4IT@ 25282D3DL 860320aJ6601H6E000E16CDKCB30130 405EB2808095D1DD77Z1806MA5MMM001120HFD19 RDIE1C9R35180NJ7EVHZMHK8CHK83ZA9CEKK89 318 'KBDKKK8EHWN4FFE883E783882I9BQT8AHT8 3A72886K35KC36908KD8181FE193884T18aHMD83 889JI792F3CZ77M78II010GCDAFCFM7E00H860EF E193004T18aHM88380BJIVYV2F3CJ77J78II00 320 '5GCDAFCF2AJD4R14MFDCB30053E02321AD7 AD608677BII6F06HDD4E0A110400FD75HH7401H7 1027BFE072BT103208067DC6186F189C08508BTC0
0675D61579M944FFD19MD4C3A2CD3A8FKFE03
330 '202F2A88UBE16RYCB30252168DCMA9D13A9
FU30321120853E01L1AL0D3602FE17E0CH7704H0
8314C38AD1LR0EAT20806CDBDCENXN4F18608280
FEA038311F930042M18021U792F3CDD779E7B
340 '1102A80D43A8FHFE032014T16CDFDC8380D
Y4E13E8MA5D1L7708H71XNFBWW806J3FCCP55H7E0
94F186081280CFEF038111F8300406M1802108792
F3CDD77097811013A8FD4FE0320172A88U8E16
550 'CDDC8300DY4E13E8NP501L77081H7109NFB
WW80J4ACCP55FD3602B811R8CC39AU7AJ3809D61
608792F3C4FJC9C6NH788D18EE3E0122NY3215HR
F33A077003C4FTTED7918E116696610DEB183F8C9 1927BFE972BTI9329967DC6196F189CO950987CO F33A07003C4FTTED79IBEIIG69G610DEBI83F8C9 11GCB2100760610CO82D1PD9PP78PP08C3PP

'114F20HK00E0DP2802J00FE05R013D577NH



368 'aD688AFDA2584H8F78DDDEJME3HMMMFDJIC
81D888bSD8D9C8CE78B3CC9B8A82C7389E8886B6
F28788C14GAF864EGF48SVEGKC816BA8476G36GF
983C8G8A657G27GFA82CFGA7G81G5DG3BG1BG
370 'FDB1E8GC5GACG954G7DG68G55G44G2EG1DG8
DGFE88F8GE3GD6CCAGBEG84GAAGA8G97G8F687GF
FG78G7166BG4SGFG5GAGS5SG64CG47643G48G3G
G39G35G32G38G2DG2AC28G26G24G22G22BG1EG
388 '1CG1BG19G18G16G15G16H613G12G11G18G8F
G8EGbDD21HD081881CD75D70DL0D9782D0000D18D
17E85A72833K6697H6E86FS5C28W7C1D7E6
5FD757D7E7878M3817228B73D5EKKK
398 'DD7487H7S86H6681H6ERN3582C8W7C1D7E6
5F07707E7878M3817228B73DK28NR99K4486KM1
B88BSE8A1E18CD9388S93CJJJS8JJJJUHKKHDD7
481H75KC91G6LH6ELH358G28B12233aCDC1D7077
488 'DH74XH75WH368SIV7E875F16K2118D61978
5ECD93N3CUKKKK79DD4E85H6687H6E86AB94F7E
PPEZ35EG5G6R74UH75UEBVE33DAC9CDDAD63A
418 '1B045F16D3211876D7181736B87884F184
D797B3CE63F5FBD28F5T18B4C618PP32LLFBC944 488 '07PGGGNGIGIGVGKKG29GGKKGIGIUGKKKG 2BGGKKGIGIG26GK1SK1CGGGØEMG1863KFE83D8HE 3OAHHHHHH4ECEGG47a87aDC1FR9ADBØ734GGGGG 2G60g37GMGKG0153063KFEB2DBFF0E24DMI1FIIG 21G162315SYYY87bC7PHc0S1FSHSHCA 490 'aDC001FFFGFEGFBGF62FMGMGMGM3FMGMGMG erriminotytemämmezasurmasazutütyaotz 628 jasossergetejjärgetegödarlarisjaigzzz F444e4EmmaGeteaprgarömmeöegoróósa6f5lzzzrf 4FFaH44b4EFEEEØ66ERJE6HF0Ga0FaJY0EKF6688 8a866Flzzzrf4FFa4444EØEEEE0Ø6FEI6ØGFØ

BAREEEBGAABGFBWAFBBBBBABGEF6FEPB8886TSZ ZZGF4FF4444EB0ABEEEAHGF0LAFB888BAFF68E 47A4F88A6ESZZZGF444444EØFFFFEEBEESGIFB 640 'laFB888BBABF68E74a4F88A6E5ZZZGF444 44EFEEEBFF666FFDJABF4BBBKBEF68E47Z4F88A 6E5ZZZGF44464EEECFFBGFEFBWAFBABBBF6F6 8E74Z4F8FUGESZZZGF44464ENA6EEEABFGAFB 650 'MJBABAAAABBEF68EFFBFFEZTZZZGF44464 EFEEEBB66ERJE6HFBGFBBBHbBEF68885FZVOZZZGF 888 19045185176024C1670D21C7164D71487C1D8a26A88 81182CA84C7La17CHa68Gb1Gb1631Ha341311K45 62018GMa5S155323USH3333666bMKK6138Da32 0401801820320401300001876.130832 878 '1163255K41GR118NKYG68M26L61126216L8 K236122a521Y515H35H513811J13K8H68U63NJD2 36553Y166H16PPWG341aP3661580881IYNAS 6617668Ha1LJ1387HaSS3783L98Hh53384F81

630 'WafBabfbat0f6888c86T5zzzqf4ffG44c4E

988 'F4JUADILIC21488128JPA68LUKAVGÞMG85L 13TJAJ81VKGJLAI34UILOKI87J58135FIM78P7F6 D3F37kb23F8V358FU81INNGKXW38HJG31JIYQIIF 3IDF2HAM1FHASGÞ78Gb1881Hb11JLGAJLG6KN 918 'HHMHAKGJLGAKKAHJMGIKGGGAMMAIGMKHKKH 918 'HHMHAKGJLGAKKAHJMGIKGGGAMMAIGMKHHKH
HbIaHGAOSGILbIGMAHJAHGGLGGGXLAHJAIIAIDHA
HAKAHKAICJXAIIDIIAHAHANIOHHALAJ15633HA73
235.43FF8277M52446467253445M111575U3CB9
920 'FCM2335412812UR40566181M91NTAF11805
2255470HRI558271LLA4144HAU6204123N3242B9
88F280217753947RS0U4413S3700454F31FIIMH2
20335331202H342A766080027661814410LaIU
930 'HABBB0HA00977019955HA886204679B79A9
8MA77A7GGGUGD761H99MHU876097897590K55740 #Mair/Ardouglostoff F7RTaB888Ya986A8M7807988B99BLa9S97VI8449 S9189M17G9F787099aKIHA790UIAVJ499AGI 940 'GMa09GP8ALI688893IA9A000II87I9854Ha 444SHa9SSØHaB7678ØI!

TRIKA2-B.FDZ

10 CLEAR1000.&HCS00:SCREEN5:DEFINTA-Z:CO
LOR15.0.0:OPEN"GRP:"AS#1:DIMX(10).Y(10).
K(7.4):SOUND7.156:SOUND6.22:D=0:D1=0:02=
0:ER=0:GR=0:C1=0:C2=0
15 FORI=&HCS00TO&HC509:READA\$:POKEI.VAL(
"&M"+A\$):NEXT

16 OEFUSR8=&HCS80:OEFUSR9=&HC5AC:A=USR8(

8)
17 DATA 21.9F.FD.11.A6.CS.01.05.00.ED.B0
.21.9F.C5.11.9F.FD.01.05.00.F3.ED.B0.FB.
21.AC.C5.22.AC.F3.C9.CD.A3.C5.C9.CD.DA.D
6.0.0.0.0.0.0.C9.27.A6.C5.11.9F.FD.01.05.0

GOSUB480

8,F3.ED. 88.FB.C9

8 GOSUB488

20 DEFUSR=&HCEC7:DEFUSR1=&HCEF8:DEFU5R2=
&HOTZ4:DEFUSR3=342:DEFUSR4=-8669:OEFUSR8
=-8652:DEFUSR6=&HDICA:DEFFNA(X)=VAL(MIDS
("71173366166437314:1117267625".x*1.11)-I
:ONSTOPOGOSUB1838:STOPON:ONERRORGOTO10848

30 SETPAGE:1:LINE(8:16)-(255:211):8:BF:L
INE(16:16)-(47:31):2:8F:LINE(16:16)-(21):10:16)-(25:11):8:BF:L
INE(16:16)-(47:31):2:8F:LINE(16:16)-(21):10:16)-(25:11):8:BF:FORI=
80704:x=84+x=16;Y=3:C=ASC(MIDS("IECKN":II1:1)-65:GOSUB358:NEXT:SETPAGE:8

40 FORI=81TD1:COLORSPRITE(1:33)=6:COLORSPRITE(1:458+1)=&H49:NEXT:COLORSPRITE(2)=5:
CDLORSPRITE(3)=&H4E:FORI=8TO8:COLORSPRITE
(14:11)=11:COLORSPRITE(5:1+1)=&H4E:NEXT
50 GOSUB488:CLS:X=64:Y=88:A\$="ROUNO"+STR
\$(R+1)+" START!:":COLDR14:GOSUB388
70 GOSUB278:GOSUB38:IFR=31THENGOSUB1288
(X(1)=8:X(2)=8:X(3)=X(3)=X(3)**(12R:"D")):GOSUB1278

188
150 PDKEA+15,4:GOTO180
150 PDKEA+15,3:POKEA+31,S+Q+D:PDKEA+30:
PDKEA+16,1:PDKEA+17,K(0,1)#5+1:FORJ=0TO3
:X(J+4)=(JAND1)*249:Y(J+4)=(J¥2)*160:NEX
T:J=K(0,4)*2:POKEA+3,J:POKEA+12,J:GOTO18

8
176 J=200:GOSU8600:GOTO190
188 A=A+32
190 NEXT:POKEA+2.255:POKEA+3.0:POKEA+15.0:GOSU8290:FORI=1TO2:PSET(X(I).Y(I)-(R=3)).1+2:NEXT:A=USRI(0):AS="ROUND":COLO99:X=32:Y=177:GOSU8300:AS="TAKO":X=6+6+(R>9).8:Y=186:GOSU8300:AS="TAKO":X=152:Y=177:COLO99:X=152:Y=177:COLO99:X=152:Y=177:COLO99:X=152:Y=177:COLO99:X=177:COLO99 177: COLOR7

177:COLOR7
200 GOSUB308:A\$=STR\$(TK):X=176:Y=186:GO5
UB308:GO5U8440
210 A=USR(0):A=PEEK(&HD41A):IFA=8GUTU210
220 IFA=2GOTU250ELSEUND+IGGSU81290:1380:
J=7500+Q**1500:GD5U8600:IFR=31GUT01860ELS
EGGSUB280:LINE(16:16)-(239.759):0.8F;A=6
:Y(0)=144:FDRX=0T01205TEP2:A=10-A:X(0)=X

:\(\(\alpha\)\) 144:\(\forma\) = \(\alpha\) 144:\(\forma\) 154:\(\forma\) 144:\(\forma\) 154:\(\forma\) 154:\(\forma\)

260 TK=TK-1:IFTKGOTO60ELSECLS:X=88:Y=80: A\$="GAME OVER":CDLOR2:GDSUB300:GOSUBS80 :ONED+1GOTO610.760 278 X1=(RANDIS)=16:Y1=RAND240:RETURN 280 GOSUB480:FORI=0TO31:PUTSPRITEI.(0.21 ZOO GUSUS+BETURN = 0103: PUIS-RETELLET (0) 21 7):NEXT: RETURN 298 GOSUB4S8: FORI = 0108: COPY(X1,Y1+I) - (X1 +13,Y1+I).3TO(16.I=16+16).0:NEXT: FORI = 01 D13: COPY(I+16.16) - (I+16.144).0TO(I=16+16 .16).0:NEXT: LINE(0.0) - (240.160).2.8:RETU 300 FORI=0T01:PSET(X+I,Y).0.TPSET:PRINT# 300 FORI-0TO1:PSET(X+1,Y).0.1PSET:PRINTS
1.AS::NEXT:COLORIS:Y=Y+24:RETURN
310 PSET(X,Y).0.1PSET:FORI-1TOLEN(AS).PT
TO100:NEXT:NEXT:Y=Y+20:RETURN
520 SOUNDB.16:SOUND11.0:SOUND12.10:SOUND
520 SOUNDB.15:SOUND11.0:SOUND12.10:SOUND
330 S=STICK(0)ORSTICK(1):RETURN
350 S=STRIG(3)OR((PEEK(-1045)AND1)-1):RETURN TURN

360 FGRJ=0T01:PUTSPRITEJ,(X(0),Y(0)-1),

A+J:NEXT:RETURN

378 X(0)=X:Y(0)=Y+1:GOSUB360:PUTSPRITE29,
(X+10+(a=24)*4+Y+9),1,62:RETURN

380 SETPAGE-3:FGRI=0T02:Y(I)=POINT(X1+14,
Y1+1+D*3)*10+10:X(I)=POINT(X+115:Y1+1+0,
3)*10+10:NEXT:FGRI=0T07:X=X1+1+0*8:Y(I+3,)*10+10:NEXT:FGRI=0T07:X=X1+1+0*8:Y(I+3,)*10+10:NEXT:FGRI=0T07:X=X1+1+0*8:Y(I+3,)*10+10:NEXT:FGRI=0T07:X=X1+10+10:Y(I)=Y+10+10:NEXT:FGRI=0T04:K(I+J)=POINT(X,Y1+1):NEXT:FGRI=0T04:K(I+J)=POINT(X,Y1+J+1):NEXT:NEXT:FGRI=0T04:B0:Y(I)=Y+10+10:NEXT:FGRI=0T04:B0:Y(I)=X-10:NEXT:FGRI=0T04:N TURN %98 SETPAGE.0:RETURN
410 SETPAGE.3:FORI=1T010:COPY(POINT(X1+X
(1)*16-1,Y1+Y(1)*16-1)*16+16,176)-STEP(1
5,15).0TO(X(I),Y(I)).0 (1)*10-1,*Y(1)*10*
428 NEXT:GOTO480
438 FOR_1=1010:IFJK3THENCOPY(J*16+48,176
38 FOR_1=1010:IFJK3THENCOPY(J*16+48,176
)-STEP(1S,1S).0TO(X(J),Y(J)).0:NEXTELSEI
FK(J-3,0)=060T0420ELSECOPY(J*16+64+176)STEP(15,15).0TO(X(J),Y(J)).0:GOT0420
440 VDP(1)=VDP(1)AND101:RETURN
450 VDP(1)=VDP(1)AND101:RETURN
450 VDP(1)=VDP(1)AND101:RETURN
470 X=48:Y=108:L=20:GOSU8460:X=100:AS="L
EVEL"*STR*(02+1):COLOR14:GOT0300
480 A=USR9(0):PLAY"":RETURN
500 A\$=USR4("FD9FCSB107"):RETURN
500 A\$=USR4("FD9FCSB107"):RETURN
500 A\$=USR4("FD9FCSB107"):TO(40:80).1:COPY
(0.104)-(27,121-B).1TO(40:80+B).1.TOPY
(0.104)-(27,121-B).1TO(40:80+B).1.FEET:COPY(40:80)-(67,97).1TO(114.120).0:RETURN NS28 FORI=8T0113:LINE(0,I)-(2SS,I),0:FORJ =0T0S:NEXT:NEXT:RETURN S38 DRAW"8M=X:,=Y:C=C:S4U3G1R2F1R1L6F1R4 D1L4G2R1E1R1BR2R2D1R18H4C1SL1D1":RETURN S48 X=PEEK(&HD300+I+I):Y=PEEK(&HD301+I+I):RETURN 550 COLOR=NEW:COLOR=(14,3,3,3):COLOR=(S,):RETURN

580 COLOR=NEW:COLOR=(14.3,3.3):COLOR=(S,1.1.7):RETURN

560 D=(D+1)AND3:COLOR=(4.1,1.4+0):COLOR=(18.7-b.1.1):COLOR=(2.1,3+b.1):COLOR=(18.7-b.1.1):COLOR=(2.1,3+b.1):COLOR=(18.4+b.4+b.1):COLOR=(13.6-b.2+b.S-d):RETURN

570 A\$=":FORI=#178004*R**OTO1*5:A\$=A\$*CHR

5(VPEK(I)MDD26+65):NEXT:RETURN

580 FORS=8701:603UB340:S=S:NEXT:FORS=-1

100:GOSUB340:NEXT:RETURN

580 FORS=8701:GOSUB340:S=S:NEXT:FORS=-1

100:GOSUB340:NEXT:RETURN

590 FORI=0TO1:FORI=0TO1:R=((A+1+4)MDD9)*

3:COLORC (8+1*6-1*NA(R).FNA(R+1).FNA(R+2)):NEXT:NEXT:A=(A+1)MDD9:RETURN

600 FORJ=9TO3S:GOSUB340:GOSUB550:CS:A\$=US

844("D30321104805341834404965C0C704408436

642CTD1078409908252092404040465C0C704408436

642CTD10784099082520924040908630CC42C80C

AB0845645C625206AS0845044965505UB540:TNAND

D1THENDPSET(X-1-1)-1, 15ELSELINE-(X-Y).15

650 NEXT:FORI=0TO34:GOSUB540:X=XAND254:C

DPY(80-0)-(80-6)-1TO(X-4-X-3)-0*PSET:NE

XT:X=184:Y=B2:A\$="A N D":COLORB:GOSUB300

:X=46:Y=176:A\$="STATE [R:] EDIT":C

COLOR13:GOSUB300:R=GR:RR=-1:C=0:CC=2:GOSU

8640 GOSUB330:C=C+(S=7ANDC=1)-(S=3ANDC=0) 84%8
648 GDSUB338:C=C+(S=7ANDC=1)-(S=3ANDC=8)
:IFC<>CCTHENX=24+CC*136:Y=178:L=1:GOSUB4
68:CC=C:X=24+C*136:Y=178:A\$="+":COLOR2+0 08:CCC:(X=CV+CV+S)

1*2:GOSUB300

650 X=RND(1)*247:Y=RND(1)*162:COPY((XAND 5)*16+96,0)*STEP(8:6).1TO(0*.80).1:COPY(X 7)*1.COPY(X 7)*1.CV+S,0)*STEP(8:6).1TO(4*.80).1:COPY(X 7)*1.CV+S,0)*STEP(8:6).1TO(X*1).8:SE=81

600 I=S:GOSUB350:R=R+((I=5)*(I=1))*(1-S*0)*STEP(8:0)* 1*2:GOSUB300

C=1G0T0760

700 IFR<=C1THENTK=3:D=Q1:GDSUBS50:GDTD60 740 X=1S2:LINE(X,1B9)-(199,189),0:LINE(X +J*8,1B9)-STEP(5,0),6:GOSUB560:GOSUB340: S=0GOTO720ELSEGOSUB570: IFAS=B\$THENC1=R :RR=-1 7SØ X=BØ;Y=1B2:L=1S:GOSUB460:GOTO640 778 A=USR3(0):GOSUB350:D=1-S*9:GOSUB330: R=R*((S=7)-(S=3))*D:R=R*(R<32)*(R-32)*(R >207) + (R-207) >207)*(R-207)
788 ER=R:IFR<>RRTHENY=4B:X=140:L=4:GOSUB
460:A\$=\$TR\$(R+1):GOSUB300:RR=R
790 IF(PEEK(-1045)AND32)=0THENQ2=1-Q2:Q= 0.820,830,830,610
820 TK=1:GOTO60
830 X=48:Y=168:L=20:GOSU8460:A\$=MID\$("LO
ADSAVE".C+4-7.4)+" OK? (YES/ NO)":COLO
CC+3+1:GOSU8330:D=1:DD=2
840 GOSU8330:D=0+(S=7ANDD=1)-(S=3ANDD=0):IFD<ADDTHENY=168:X=DD+40+136:L=1:GOSU8460:X=D+40+136:A\$="+":COLOR9:GOSU8380:DD= 718 PUTSPRITE28 (X*16+16,Y*16+15).17-CC, 63:PUTSPRITE29, (C*16+16,175).CC,63:CC=(C C-1)MOD14+2:GOSU8348:IFS=0GOTO890 C-1)MUD14+2:GUSUB394:173-00010898
928 GOSUB358:1FSGOT0768
938 IFC<3THENCOPY(C+16+16.176)-STEP(1S,1
5).0TO(X+16+16.Y+16+16).0:SETPAGE.3:PSET
(X1+X,Y1+Y),C:SETPAGE.0GT01020
940 IFC-5THENI=0:GOSUB390:GOT0890
958 IFC<STHENGOSUB410:I=C-2:GOSUB390:GOT 960 XX=X:YY=Y:GOSUB280:A=16-(X<7)+112:CO PY(A-8,0)-(A+119,159).0TO(0,0),2:LINE(A, 24)-(A+111,143).0.BF:FORI-0TO6:LINE(A-I, 24-J'-(A+112+1:143+1).ASC (MIDS("MCDPDCM", I+1,1))-6S.8:NEXT:X=A+8:Y=32:A\$="47"*MID\$(STR\$(C-5),2)+",7-97":COLOR7
976 GOSUB300:A\$="1":COLOR7:Y=32:X=A+101:GOS U8380:K(C-6.0)=K
1818 GOSUB340:I=S:GOSUB3S8:IFS+I=8GOTO99
0ELSECOPY(8.0)-(127,159),2TO(A-8.0),8:A=
0:SETPAGE.3:FORI=8TO4:J=C-6:PSET(X1+0+8+
J,Y1+I+11),K(J,I):NEXT:GOSUB400:GOSUB40
:IFK(J,0)=8THENI=C-3:X=0:Y=0:GOSUB390:X=
XX:Y=YYELSEX=XX:Y=YY:I=C-3:IFS=0THENGOSU 1828 GOSUB430:GOTO890 1828 STOPOFF:A\$="Break":GOTO1850 1848 A\$="Error in"+STR\$(ERL):RESUME1850

1050 STDPOFF: GDSUB480: SCRE LOR15:PRINT"77" A\$" &"!,":GDSUB1320:GDSUBS00:J=3000:GOSUB600:GOSUB480:ONERRORGDT 08:RND
068 A=&HD308:Y=PEEK(A)OR1:FORY=YTO217ST
EP2:FORT=@TD31STEP4:POKEA+1,*Y+(IANDB)*2:
NEXT:J=20:GOSUB608:NEXT:GOSUB280
1070 A=RND(-16):GOSUB4S0:CLS:Y=130:FORI=
ZTO14:FORJ=#TO14Z:LINE(0;Y)-(255.Y).ASC(
MID\$("EFFHHPPP",J+1,1))-65:Y=Y+1:NEXT
1080 NEXT:SETPAGE.1:LINE(0;80)-(255.200)
0,8E:DRAW*BM2:12054C14L1H1U6E1U1E1U1R1E
3R2E1R4F1R2F2R1F1R2F2R1F2D6G1L1G1L21":PA
INT(3,120):14:DRAW*BM7,108C1SL1G301E3BM2
0,120C1R3U1R1E2U1BMB,110C10R4L2U1D3L2R4B
DSL4R2U3G1R2BR3L1U1BU3BR1R3L1U20BL1" 1898 SETPAGE.0:LINE(114.137)-(141.137).0 :COPY(114.120)-(141.137).0TO(0.80).1:B=0 :GOSUBS10:X=13B:Y=20:C=B:FORI=0TO2S:GOSU :GOSUBSI0:X=138:Y=20:C=8:FORI=0TO2S:GOSUBS30:X=RND(1)*108
1108 C=10*(YAND1):NEXT:Y=121:YY=-14:A=4:SPRITE\$(62)="%%%":COLOR=(S,2.3,7):GOSUB4
40:FORX=-16TO94STEP2:A=10-A:GOSUBS370:J=2
1108 A=10-A:Y=Y+YY*2:YY=YY-(YYX12):X=X-(XX120RB):16):IFY>104-BANDX>110*THENY=104+B:IFX-17THENYY=-3+(B=16)*9:B=B-(BX17):J=
1100:GOSUB320:GOSUBS10ELSEA=24:GOSUB370:COTO1326:SFCOSUB370: GOTO1130ELSEGOSUB370 130 J=3000:GOSUB600:COPY(134,15)-(143,2 1130 J=5000:GUSUB600:CUFT(134+15)7(18)2
3).8TO(0.88).1:FORT=0TO104STEP2:COPY(0.8
8)-(9.88).1TO(133-I¥2.I+16).0:COLOR=(8.7
.1+(IAND3)).1+(IAND3)):J=10:GOSUB600:NEXT
:LINE(81.122)-(89.128).0.9F
1140 X=42:Y=94:GOSUB12S0:FORI=0TD28:FORJ
=I¥4TO7:CDLOR=(13.J,J,J):NEXT:NEXT:J=400 OAULY :GOSUB310:AS="AUNE LYELLORE > E. ":GOSUB310:X=160:Y=180:AS="end....":COLOR7
:GOSUB310:X=160:Y=180:AS="end....":COLOR7
:GOSUB310
1160:J=2800:GOSUB600:GOSUB1310:GOSUBS00:J=6800:GOSUB600:AS="":BS="FFFFBASBCADB0
DEBOADBDADBADSA3FFFF":FORI=1T032:A\$=A\$=RIG
HT\$("800"+BIN\$(VAL("8H"+MID\$(B\$,I,1))),4
):NEXT:B\$=A\$:GOSUB520:X=64
1170:Y=80:GOSUB1250:COLOR=(13.3,1,1)).6:GOS
UB6(14)-(12-14-VAL(MID\$(B\$,J+1)))=6:GOS
UB530:NEXT:A=0:COLOR=(12.0,0.0)
1180:L=21:FORC=0T04:Y=160:X=44:GOSUB460:A\$=MID\$("190) TAKOBIKA, PART2 PROGRAME
D BY OFUKO MUSIC COMPOSED BY M.K. AND PL
AYED BY YOU!!THANK YOU VERY MUCH!!",C=21
+1,21):X=45:COLOR=(12,I,I,I):GOSUB590:NEXT:FORS=0T01:J=30:GOSUB760:GOSUB55
0190:GOSUB520:TORD=0T031:I=VAL(MID\$("123
456"+STRING\$(20."7")+"658321",D+(C=4ANDD
>25)=65:GOSUB780:NEXT
1200:GOSUB520:X=40:Y=20:COLOR:(A\$="91'67)!
":GOSUB520:X=40:Y=20:COLOR:(A\$="91'67)!
":GOSUB510:X=6:(A\$="40)"—X=P:EAELF*D-!!
":GOSUB510:X=6:(A\$="40)"—X=P:EAELF*D-!
":GOSUB510:X=6:(A\$="40)"—X=P:EAELF*D-!
":GOSUB510:X=6:(A\$="40)"—X=P:EAELF*D-!
":GOSUB510:X=6:(A\$="40)"—X=P:EAELF*D-!
":GOSUB510:X=6:(A\$="40)"—X=P:EAELF*D-!
":GOSUB510:X=5"+Dh. Mah2*F*D. (GOSUB510:A\$="0.0)
SUB600:X=20:X=20:Y=20:GOSUB520:A\$="40)"—X=P:PAELF*D-!
":GOSUB510:X=6"+Dh. Mah2*F*D. (GOSUB510:A\$="0.0)
SUB600:X=20:X=20:Y=20:GOSUB520:A\$="40)"—X=P:PAELF*D-!
":GOSUB510:X=6"+Dh. Mah2*F*D. (GOSUB510:A\$="0.0)
SUB600:X=20:X=20:X=20:H21:A=6:GOSUB310:A\$="0.0)
SUB600:X=20:X=20:X=00:Y=20:GOSUB520:A\$="1.0)
SUB600:X=20:X=20:X=00:Y=20:GOSUB510:A\$="1.0)
SUB600:X=20:X=00:Y=20:GOSUB520:A\$="1.0)
SUB600:X=20:X=00:Y=20:GOSUB520:A\$="1.0)
SUB600:X=20:X=00:Y=20:GOSUB530:COSUB310:A\$="1.0)
SUB600:X=20:X=00:Y=20:GOSUB520:A\$="1.0)
SUB600:X=20:X=00:Y=20:GOSUB530:X=40:Y=20:A\$="1.0]
SUB600:SUB520:X=00:Y=20:GOSUB530:X=40:Y=20:A\$="1.0]
SUB600:X=20:X=00:Y=20:GOSUB530:X=40:X=20:X=00:Y=20:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600:X=00:UB310:A\$="1.0]
SUB600: GOTD1200 GOTD1200
1250 COLOR=(13,0,0.0):As="F1R2E1U7H1L261
D3F1R3":DRAW"8M=X;,=Y:C13S8E2D98R3BU1XA\$
:BR3B03XA\$:BE3E2D9":X=*X+66:Y+7-2:As="D7F
H72E1U7H1L2G1E1":DRAW"8M=X;,=Y;XA\$:BR6R4
L4D9U4R3BR4U5D8F1R2E1U8BR3D954U7R1ESU1E1 U1E1U28D18U2H1U2H1U1H1U1D1S8BE4XA\$:S4":R 1260 A\$=USR4("D600"+A\$):RETURN DDCD80108000808000":GOTO1260
1290 A\$="77DA0100000070DDB2DA0100000070D
DEADA010000000000":GOTO1260 DCADB0100000000000":GOTO1260



わーい、わいのシナリオコン テスト第2弾である。先月号と 今月号さえ買っていれば、後は コピーさえとれば、何通でもシ ナリオを応募できるのである。 なんつっても50万円である。こ の1等賞が読者のなかの1人に は必ず当たるのである。プロは 参加しないから、みんな初めて ゲームを作るという点ではいっ しょ。同じスタートラインなの である。今月は「記憶のラビリン ス」でも、シナリオの書き方(と いえるほどのものではないが) を載せているので、参考にして ばんばん応募していただきたい。 作り方は参考にならないかもし れないが、完成のさせ方は結構 実感こもっているのである。と にかく、完成させなくちゃ、何 にもならないのだから。

応募用紙はゲームのシナリオ という、形にしにくいものを一 定の形にはめこもうとしている ので、人によっては書きづらい かもしれない。要はシナリオの 流れがわかればいいのだ。書い てみて、客観的に見て自分のイ メージどおりのシナリオの流れ がわかるかどうかがポイントだ。

ま、いろいろ苦労もあるだろ うが、それも生みの苦しみとい うやつで、何もないところから 何かを生み出すときの、誰もが 味わう苦しみなのだ。そこを突 き抜けて作る喜びを味わってい ただきたい。

オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・ 応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他 TAKERU CLUE傑作賞(30名·TAKERU C LUBオリジナルテレホンカード)あり。

●応募

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくて も、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいま せん。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもち ろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているも のはすべて除きます。

●しめ切り

1992年 1 月13日(当日の消印有効)

1992年4月日日発売予定のMファン5月情報号で。いま のところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の 方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思い ます。

●応募にあたっての大事な注意点

①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナ リオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになって も大丈夫なようにしてください。

②応募用紙は先月号(11月情報号)と今月号(12月情報号) に2度に分けて掲載しています。その両方が必要です。 ただし、先月「MSX・FAN」を買っていなかった人の ための実費によるコピーサービスを行います(下欄参照)。 また、このサービスはTAKERU CLU日でも行い ます。詳しくは、「TAKERU CLU日わあるど創刊 号」(TAKERU CLU日会員に送付)で。

3. 八月年はけいなら、コピーして使用してください。用 紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えな

応募用紙のコピーサービスについて

今回のコンテストには応募用紙(全部で7種類)での応 募が原則です。したがって、Mファンの先月号(11月情報 号)を買わなかった人、またなくしちゃった人など応募用 紙がふぞろい、という人のために有料でコピーサービス を行います。

住所、氏名を明記し、72円切手をはった返信用封筒を

いようになっています。あしからず。

④応募用紙は先月と今月で合計7種類になります。

<応募用紙一覧表> <その1>表紙用

くその2>アイテム

くその3>シナリオ全図 <その4>MAPデータ

くその5>NPCとモンスターのデータ

<その6>登場人物のデータ

くその7>ゲームをクリアするための最短ルート

●そのほか

①応募された原稿はいっさいお返しできませんので、必 要な方はかならずコピーをとっておいてください。

②入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に 帰属するものとします。

国審査経過についてのお問い合わせには応じられません。 @TAKERU CLU日会員の人は、応募用紙<その 1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、 TAKERU CLU日傑作賞の対象となりません。

●寒杏季島

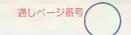
加藤正幸氏(日本ファルコム㈱)代表取締役社長)/木屋善 夫氏(日本ファルコム㈱チーフプログラマ)/箕浦学氏 (ブラザー工業㈱新事業推進室マネージャー) 伊藤美登 里氏(ファルコン㈱)代表取締役)/吉岡平氏(SF作家)/ 加藤久人氏((有) バショウハウス代表取締役) ′北根紀子 (本誌編集長)

●シナリオの送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部 「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

〒105東京都港区新橋4-10-7T I M「MSX・FAN 編集部・ソーサリアン応募用紙ほしい係」まで送ってくだ さい。ただし、返信用の封筒のないものや、不備のもの はお送りできませんので、あらかじめご容赦ください。 なお、この受け付けは、12月10日着までのものに限らせ ていただきます。

X



応 募 用 紙 <その5>

NPCと モンスターのテータ

NP	CO	デー	-タ
----	----	----	----

- ●NPCは1つのシナリオに1人しか登場させることができません。
- ●NPCは登場する4種族に限りません。動物やほかのものも可能です。

名 前(ひらがないにして) [学	カタカナ 以内)										イメージイラスト(全身	像)
種族			ファイ	′ター・!	ウィザード	・エルフ・	ドワーフ	・その	他			
性別	IJ	男・な	て・た	まし	年齢	歳	HP/MP (最大值)		/_			
職業	¥					登場シーン	番号					
知譜	裁			ハーブ・	モンスタ-	ー・トラッ	プ・アイラ	- <u>L</u>				
ST	R	INT		PRT	MGF	RVI	T D	EX	KR	M		
ĕh.	なやこ	なのか、	とシ	ナリオ上	での役割		仲間	にでき	る条件			
	• • • •							_				
番号	装備	品 (1 には剣 には身に	や杖、2 つけるそ	ではヨロイや3 の他のアイテム	X、3には盾や指輪 ムを書いてくださき	(1,4) 種	類	かかっ	ている原	法(か	かってないときはナシと書い)	MP
1												
2												
3									_			
4												

モンスターのデータ

- 1 本のシナリオに最高日種類まで登場させることができます。
- ●2種類以上登場するときは、(上のNPCの部分はムダになりますが)複数コピーして使用してください。
- ●モンスターの属性とは、地/ゴブリンなどの人の形をしたものや動物系のもの、火/炎などから生まれたものや炎を武器とするもの、水/液体やゼリー状のものや水中で生活するもの、風/空を飛んだり、空気(風)を攻撃に使うもの、霊/霊魂や一度死んであの世で生活するものという意味です。

モンスターの立場	ボス・ザコ 番号 名 にしてい	前 3. カタカナ 文字以内)	・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
属性	地・火・水・風・雲	登場シーン番号	イメージイラスト(全身像)
行動パタ	·····ン図(どんな攻撃をしてくるのか、パター)	ノごとにわかりやすく図で説明してください)	
上の絵で	で説明しきれない内容を文章で表現して で表現して	こください	

・<キリトリ線

応 募 用 紙 <その6>

登場人物のデータ

- ●複数登場させる人は複数コピーをして使用してください。ただし、1シナリオ中にあまりたくさんの人物が登場するとキャラクタのデータが 足りなくなります。ご注意を。
- ●登場人物は、登場するときかならず1人でなくてはなりません。なんとか軍団といった複数の人間のいるものは代表として1人しか表示できません。状況をよく考えて使用してください。

	名 前 (ひらがな、カタカナ にして11文字以内)										11	= 1 / =	初登場 シーン番号 ラスト(全身像)
別与	男・女・その他	年	齡	ĭ	歳 職	業			_	 	1 %	-シ1.	ノ人ト(王牙豚	,
なやつな	なのか、とシナリオ上	上での行	殳割					 		 				
	名前(ひらがな、カタカナにして11文字以内)												初登場 シーン番号	
00		年	长		歳ಾ	詳	<u> </u>	 			イメ	ージイ	ラスト(全身像	2)
	男・女・その他なのか、とシナリオ				1856 49	. 7				 				
1017	100011 CD 1 D/1.		IX EI											
• • • • •														
						•••		 • • • •		 				
	名 前 ②5か後、からカナ					• • •	• • • •	 					初登場シーン番号	
SII	名 前 (ひらかは、カタカナ にして[文字以内] 里・女・その他	年	齢		歳		·····	 • • • •			イン	(ージィ	初登場 シーン番号 (うスト (全身(
	男・女・その他				歳耶		***				イン	ージィ		
					歳	就 美		• • • •			イソ			
	男・女・その他				歳	武 章	*				イン	(一ジイ		
	男・女・その他				歳間		Ť.				イン	ジィ		
	男・女・その他				歳	就	***				17	ニジイ		
	男・女・その他				歳即		業				17	イージ イ		
	男・女・その他つなのか、とシナリオ				歳	斌	**************************************				17	(一ジイ	プラスト(全身体	象)
	男・女・その他つなのか、とシナリオ				歳	就	*						グラスト(全身体がある) 初登場 シーン番号	家)
	男・女・その他つなのか、とシナリオ	上での)役割			識							プラスト(全身体	家)
別	男・女・その他 つなのか、とシナリオ 名 前 (いらがな、カタカナ) にして「文字以内)	上での)役割										グラスト(全身体がある) 初登場 シーン番号	家)

キリトリ線ソーー

X

●長いものはこれを複数コピーして使用してください。ただし、あまり複雑にしすぎるとわかりにくくなるばかりでなく、かえってダレてつまらなくなることもあります。簡潔になるようにつとめてください。そして、あくまでもここには最短ルートのみを記入してください。

例シーン	/番号	どんな行動をとるか(起こるのか)	
	00	シーン08へ行く	
	08	妖精に会う	
	08	シーン12へ行く	

シーン番号	どんな行動をとるか(起こるのか)
	•

今回は前回のつづきで操作性について。 この話を始めたらどんなに時間があって もたりない。ゲーム制作にとって操作性 とはそれくらい大事なものなのだ。そこ で今回はなかでも目につきやすいコマン ドに関してチェックをしてみようと思う。

コマンドに始まり、コマンドに終わる

第18回

まず、コマンドの定義。コマンドって何? と聞かれたら、キミは答えられるだろうか。英和辞典を調べてみると、命令とか号令なんて意味。よく戦争映画で耳にするコマンドとはまったく違う言葉。こっちは特別攻撃隊員でCOMMANDOと書く。今回話題にするのは、COMMANDのほうだ。

つぎに、「わかりやすいコンピ ュータ用語辞典(ナツメ社)」を調 べてみた。これならわかりやす く書いてあるでしょ。調べてみ ると、ありました。コマンドと は、「オペレータがそのたびにコ ンピュータからのメッセージを 確認しながら端末装置を使って 入力していく命令のこと」と記さ れていた。もちろん、コンピュ ータという全般的な意味では、 この説明でもいいんだろうけど、 ふつうの人にははたしてわかり やすい説明なんだろうか。ゲー ムだけに限ってとらえるならば、 これはちょっと違うものになる だろう。

まず、端末装置なんかないし、 しいていうならば、ジョイパッドかマウスのことかな。オペレータというのはプレイヤーということになるかな。コンピュータからのメッセージの確認というのは、ゲーム中のメッセージを読むということか。まあ、無理すれば当てはまるけれど、たんにこじつけているだけみたいでむなしい気もする。

そこで、ゲーム専用に、コマンドという意味を考えてみた。

ゲームに対していうコマンドとは「ゲームを進めていくうえで、プレイヤーがその世界に与える命令を出すこと」と、なるかな。こうして考えるとどんなゲームでもコマンドが必要になるのはいうまでもないことだよね。だからこそ、コマンドが操作性のうえでものすごく大事になるんだ。そして、このコマンドと切っても切り離せないのが、入力方法。命令を出すためには、な



んらかのキー入力をしなければ ならない。その命令の出し方= 入力の仕方で、操作性がいいか 悪いかがはっきりする。

さらに、ゲーム中数多くの命令や、いろいろなタイプの命令を出さなければならない場合、このコマンドと入力方法の関係はさらに密接になってくる。

たとえば、シューティング・ゲームを考えてみよう。自機が上下左右に動き、前方から弾をビュンビュン発射するとする。この場合、方向選択入力と、弾の発射判定があればいい。これに地上攻撃用の爆弾がくわわると、さらに爆弾の発射判定がくわわる。これをもう一歩進化させると、オプションを取ることにより、パワーアップ選択が可能となる。こうして、コマンド

は進化していくわけだ。

こうやって考えていると、コ マンドの進化は、そのままゲー ムの進化につながっているのが わかる。ゲームが複雑になると いうよりも、ゲームの革命的な 発展は、そのままコマンドに活 かされるわけだ。だから、新し いタイプのゲームは、コマンド の出来がどうかを見れば、一発 でわかるわけ。どんなに制作者 がニュータイプのゲームだとい いはっても、コマンドに新しさ が感じられなければ、それは二 ュータイプではないと、ある意 味ではいえてしまうのだ。極端 な話のようだけど、RPGとか、 AVGなんかのジャンルのなか だけでゲームを1つ1つみてみ るといっていることがおのずと わかってもらえると思う。

だから、いちばん地味に見え るコマンドの部分をおろそかに してほんとうにいいゲームを作 ることは不可能に近いともいえ る。最近は、やれ、シナリオが どうの、グラフィックがどうの、 音楽がどうのと、そういったも のにとらわれ過ぎて、本来のゲ 一ムのおもしろさが損なわれて いるといわれる。この答えは、 そのへんにあるんじゃないのか な。確かに見た目も大事だが、 見た目以上にゲームの基本を考 えてみよう。何も奇抜なだけや、 規模が大きいだけがゲームでは ないのだから。ゲームの基本は、 コマンド作りにありだ!

さて、さっきもゲームが複雑になればなるほど、コマンド操

作も複雑になることは書いた。 もちろん進行方向は上下左右、 ボタンを押せば弾が出る、とい う程度のシューティング・ゲー ムだったら、何も詳しく説明す ることはないだろう。しかし、 最近流行のゲームはどれもコマ ンド操作が複雑なものばかり。 というよりコマンド操作が複雑 になっていけばいくほど流行の ジャンルになっているという傾 向が強いのではないだろうか。

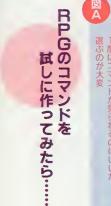
もちろん、単発のパズル・ゲームが大穴でビッグヒットになることがあっても、全体的な流れは違う。ちょっとまえから振り返ってみると、AVGからRPG、RPGからシミュレーションといった具合に、人気ジャンルは時代の流れとともに変化している。それらのゲームは、明らかにコマンドが複雑になってきているよね。

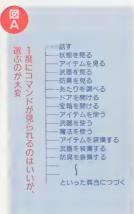
この傾向が、最近のゲームはむずかしすぎるとか、もっとかんたんなゲームがいいとかいわせているのだが、これは今後もつづいていくとボクは思う。新しいジャンルとなるゲームはないのだろうかとしたもなないのだろうか。だからないだろうか。だから、これからゲーム・デザイナーを目指す人たちは、コマンドからくる操作性をより追求すべきだと思うぞ

ここで、1つ注意したいのは、 コマンドが複雑になるというこ

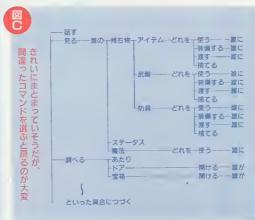












とは、操作性が悪いということ ではないということ。最近のコ マンド複雑化ゲームを見ても、 決して操作性は悪くない。むし ろいいくらいだ。 「シムシティ ー」や「ポピュラス」、「A.Ⅲ.A列 車で行こう』(ゴメン、どれもM SXにはなっていないな)など は、どれもコマンドが複雑だ。 けれど、操作性が悪かったら、 あそこまでヒットしただろうか。 複雑なコマンドのゲームをプレ イしやすくするには、かんたん な入力方法と処理に細心の注意 を払わなければならないという お手本だよね。

と、ずいぶんと長い前ふりだ な。だけど、それぐらいコマン ドに関しては、ゲームを作るう *えで注意を払ってほしいんだ。 みんなシナリオの書き方がわか らないっていうけれど、わから ないのは、このコマンドの部分 じゃないのかな。送られてくる シナリオを見ても、ストーリー や世界設定は非常によくねられ ているし、システムに関しても、 あの手この手でいろいろおもし ろさを出そうとしている。そう いった点を考えれば、プロもシ ロウトもあんまり大差ないと感 じてしまうほどだ。

だけど、いろいろなシナリオ を読ませてもらっても、このコ マンドに関して書かれているも のは皆無に近い。もちろん、ど んなコマンドがあるとか、これ これこういうコマンドはこうや って使うとか、そういった説明 はしっかりしてある。しかし、 どのコマンドがどういう順番に 並んでいるのか、どのコマンド を選択するとつぎにどういうコ マンドが現れているのか、そう いった実際の操作方法に関わっ てくる部分は、けっこうお座な りにされているように感じられ る。みんなの書くシナリオは、 非常に出来のいいシナリオが多 いんだけれど、ゲームにはなり にくいシナリオなんだ。

実際にゲームを作るというのは、どうすればゲームが動くのか、最後の最後までデザインしなければ動かないものだ。こんな感じにしておくとか、このへんは適当でいいとか、そういった部分は一切許されない。だから、シナリオを書くというのは大変な作業だし、誰にでもできるというものではない。

そこで、コマンドに関する入力方法のおおまかな図を作ってみた。これらは、RPGで使用するコマンド・テーブルだと思ってもらえばいい。これを元に、コマンドに関する操作性のなんたるかを考えてもらいたい。

まず、図A。 1 度にすべてのコマンドの処理を行える方式。しかし、こんなのをキミを見たことあるかな。いちいちウインドウを開くたびに、これだけのコマンドが表示されたら、たまったものじゃない。そのたびにウインドウがスクロールしてしまう。

それでは図B。これまた大変。このパターンは、初めてゲームを作ろうとする人が陥りやすいものだ。一見細かく分かれているが、同じようなコマンドが多くてとっても不便。結果的には、どのコマンドを使用しても処理が同じになるため、効率も悪い。ゲームも初期の頃、特に近い傾向が見られた。試行錯誤しながら作っていくと、図Bほどひどくなくても、これに近いものを1度は作ってしま

うものだ。

最後に図C。これは1度に把握できるコマンド数は少なくて便利なのだが、最終目的のコマンドに行き着くまでが大変。しかもコマンドが違うと気づいたら悲惨。いちいちウインドウインドウはを逆戻りして探さなければならない。それこそ、ウインドウは複雑怪奇な迷路と化し、コマンド探しゲームになってしまうのである。もちろん、これがいい例であるわけがないのはわかってもらえると思う。

ここに上げた3つの例は、すべて悪い例だ。今回はあえていい例は載せない。というより、いい例というのは、実際にユーザーがプレイして気にならないものであって、ただ1つの方法があるだけ、というものではないのだ。みんなも、さっきのような悪い例にならないように、試行錯誤しながらコマンドに関して考えてもらいたい。

次回の

お

題

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中/応募要項の詳細は81ページ

次回も、引きつづき操作性に関して。今度は、キー操作から見る操作性を考えてみよう。さらに、よりスムーズに操作できるオートシステムにもふれておきたい。最近、複雑なゲームほどこのオートシステムが装備されているのが当たりまえになっているからな。うーん、なんてトレンドなんでしょ。というわけで、また来月をお楽しみにね!



クラフトワークのニューアルバム(クラフトワ 一ク自身による過去の作品のリミックス版)が 発売され、立花ハジメの「バンビ」もリリース、 平沢進のP-MODEL解凍宣言もあったりし て、再びテクノに灯がともりそうな今日この頃、

そうか、ハウスはテクノだっ たのかと妙に納得している。

楽評:よっちゃん



熱心な14歳のオリジナル新作 C 8公本寸号6.40 THE Labyrinth Of Devil 《悪魔の迷宮》 ■千葉県 松村弘和(14歳)

ちょっと長めですが、細かい工夫がいろい ろと効いているオリジナル作品です。採用者 用のアンケートの演奏者欄に「OPLL+P SG」とあるのがおかしかった。音色もMファ ンの「音色エディタ」で作ったそうで、14歳の 松村クン、なかなか熱心ですね。単調になり そうなメロディを、バックのいろいろなフレ ーズでうまくアレンジしています。YMO等 の開発したシンセのオーケストレーションが 基本的な常識になっている。 曲調がメジャー なものにもチャレンジしてみたら?

```
'<<< The Labyrinth Of Devil >>>
      * << aくまの めいきゅう >> *1991/9/15 まつむら ひろかす**
      CLEAR9000: CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1)
78 DIM A%(15)
80 '<<< @63 SET >>>>
90 FOR I=0 TO 15
188 READ AS:AX(I)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT I
120 CALLVOICE COPY (A%.@63)
130 DATA 0000.0000.0000.0
140 DATA 0035.000E,0000.0
150 DATA 0F71.01F0.0000.0
150 DATA 9F71.01F0.0000.0
160 DATA 9F71.0470.0000.0
170 '<<<< VOICE SET >>>
180 CALLVOICE (863.814.833.80.80.80.83):DEFS
TR A-T:SOUND 7.49:SOUND 6.16
190 '<<<< T >>>>
200 T="T170"
218 '<<<< A >>>>
220 A0="V15 8V112 L8 04"
230 A1="R8DADGFED&D2DFGA-8A-1&A-1"
248 A2="R8DADGFED&D2DFGA-1AR1"
 249 A2="R8DADGFED&D2DFGA-1AR1
 250 A3="B-R8FR8D<8-R8>B-R8A8->CR8<GR8EFE
 D1&D2.
260 A4="8-R8FR8D<8-R8>8-R8A8->CR8C+D8EFE
D18D4.<FED"
270 A5="R8R2FEDR8R2FEDR8>DC<A>CD<R8A>C<A
280 A6="R8R2FEDR8R2>EDC+1.&C+<<A>GFE"
290 A7="B-R8BFR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C+D8EFE
D1&D4.<FGA"
 380 A8="B-A8-AB-AGAR8AGAGFFR88-AB-AB->CR
8DR8C+C2.<"
```

310 A9="B-AB-AB->CDFR8ER8DR8FEDC+4.D4.E4 G4G+ACCA>CC+ 320 '<<<< 8 >>>> 330 80="V15 aV109 L8 03 D7" 340 B1="DD>D<D<A>CFD4DDFFED<8-8->B-4<8-B->8-<8-4B->B-<B-B-B->C+" 350 B2="DD>D<D<A>CFD4DDFFED<8~8~>B-4<8-B->B-<A4A>A<AAA>C<B" 368 83="B-8->8-<B-B-8->B-<8-48->8-C4C>CCDD>CCGA>CGD>DCCCCC 370 B4="B-B->B-<B-8-B->B-<B-4B->B-C4C>C<CDD>D<D<D<GA>CD4D>D<D>CD<AB-<" 388 B5="RBB-B-B->8-<B-B->CR8CCC>C<CCDR8D DD>D<A>CC+DD>D<D>C<B-" 398 B6="RBB-B-B->B-<B-B->CR8CCC>C<C<BB-A
A>A<AAA>A<A4A>A<A4B>BC+>C+<" 400 B7="B-8->8-(B-B-B->B-(B-48->B-C4C>C(CDD>D<D<GA>CD4D>D<DD>D<C<B' 410 88="B-B->8-(B-B->CC+D4D>D<DDDCC(8-B->8-(8-8-8-)8-C4C>CCC>CC8<"
420 89="B-B->B-(B-B->CC+D4D>D<DCC>C<CCB-430 1="80795 R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4 450 C1="80795 R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4 450 C1="80795 R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4D C(A)CD4D4DC(A)E32F16.E32F16.EE-468 C2="R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4DC<A>C CC+D<AA>C+DEDC+<A" 478 C3="B-B-A-FA-B-48-48-AG32G+32A.A>CC+ DDC(A>CD4D404DC(A>CCC+D(" 480 C4="B-B-A-FA-B-48-48-AG32G+32A.A>CC+ DDC(A>CCC+D4DC(A>DDC(8-" 490 C5="av105 D7>RBL16a6B-8-R16B-R16B-D8 B-4Q7<<a0B-8>C8>R8a6>CCR16CR16CD8C4D7<<a

500 C6="R8B-B-R168-R16B-D8B-4D7<<@0B-8>C AAB>C+>"
518 C7="8-8-A-FA-B-4B-4B-AG32G+32A.A>CC+ DDC(A)CCC+D4DC(A)DDC(B" 520 C8="8-AB-AB->CC+D4DC(A)CCC+D(B-AB-AB -B-B>C4C(B-GB-B-B)C("
530 C9="8-A8-A8->CC+D4DCD4DCDC+C+C+DDDEE GA4 A4AGEB32>C16.<B32>C16.<BB-"
570 D2="R4A4GA4G32G+32A.AGEGA4A4AGEGGG+A EEGG+AGFE"
780 D3="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGA4A 4AGEGGG+A"
590 D4="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+ A4AGEAAGF' 608 D5="@V102 Q7>R8L16@6FFR16FR16FQ8F4Q7 R4.GGR16GR16GQ8G4D7R4.AAR16AR16AD8A4D7R4.AAAAD8R8L8AAGFD7L16" 610 D6="R8FFR16FR16FQ8F4D7R4, GGR16GR16GL BQ8GFDD7L16R8EER16ER16EQ8E4Q7R4.EEEEL8R

8 Q8@0<EEGA"
620 D7="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+A4AGEGGFE" 630 D8="GF+GF+GGG+A4AGEGGG+AGF+GF+GGGG4G F(8->DDD+E' 640 D9="GF+GF+GGAA4AGA4AGAAAAB-B-8-B-B-B

-B-B-B-A<<A>CC+> 650 '<<<< E >>>> 660 E0="V15 aV109 O5 L8"

```
670 E5="R2R8<<@12B-B->CR2R8CCDR2R8CCDR2D
680 E6="R2R88-B->CR2CC(BB-AA>A(A4GG+A4A>
750 F="BH16H16H16H16H16H16H16H16M5H16H16
H16H16H16H16H16BH16H16B16H16H16H16H16H16H16
H16MSH16H16H16H16H16H16H16H16"
760 F5=F+G+A+B+"M5H16M5H16M5H16M5H16M5H16M5H1
6M5H16MSH16MSH16"
770 F6=F+G+A+"M5H16MSH16MSH16MSH16M5H16M
5H16M5H16M5H16Y24.100M5H16M5H16M5H16M5H1
6Y24.50M5H16M5H16M5H16M5H16Y24.1507
780 F8=G+"8H8H8H8CH48H8M5H8H8"+G+G+A+B+G
 790 F9=G+A+8+C+"MSH8H8H8MSH8H8H8H8H8H8H8
M5H8M5H8M5H8"+GG
800 '<<<< G >>>>
810 G0="L8 S0 M300
820 G="CR8M2000CR8M300":A="CR8M2000CM300
C":8="R8CM2000CM300C":GG="M700CCCCM300":
C="M2000CCCCM300"
830 G1=G+A+B+G+G+A+B+
840 G2=G+A+B+G+G+A+B+GG
850 G3=G+A+8+G+G+A+8+C
 860 F="L16CR4..M2000CR4.M300CR16CR4.M200
0CR4..M300L8"
870 G5=F+G+A+B+"M2000L16CCCCCCCL8M300"
880 G6=F+G+A+"L16M2000CCCCCCCM700CCCCCC
 CCM300L8'
 890 G8=G+"CR4M3000C4M300CM2000CR8M300"+G
 +G+A+8+GG
 900 G9=G+A+8+C+"M2000CR4CR4CR4CCCM300"+G
910 '<<<< H >>>>
920 H0="V11 LB O3"
930 '<<<< I >>>>
940 I0="V10 LB O5"
950 I5="V10 LB O5"
EG>CEG>CEG>CGEC<GEC<GCGDFA>DFB-FD<B-FD<AFDCAFDFA>DFA>DA>DA>DA>DAADCAFD<AFD
 FD<AFD<AF>DEFA"
960 I6="B-F8->DFB->DF8-FD<B-FD<8-FEG>CEG
 >CEG>C<GEC<B-CE<B-A>C+EA>C+EA>C+EA>C+EC+<AEC+
<AGEC+<AGEC+<AB>C+V10L8>"
970 '<<<< 7*47=-> >>>>
 980 POKE-1460,90:POKE-1444,60:POKE-1428,
 609
990 '<<<< Let's Play >>>>
1000 PLAY#2,T.T.T.T.T.T.T.T.T.T
1010 PLAY#2,A0,B0.C0.D0.E0.F0.C0.H0.I0
1020 PLAY#2,A1,B1.C1.D1.A1.F1.G1.A1.C1
1030 PLAY#2,A2,82,C2.D2.A2.F2.G2.A2.C2
```

1048 PLAY#2.A3.83.C3.D3.A3.F3.G3.A3.F3. 1058 PLAY#2.A5.83.C3.D3.A3.F3.G3.A3.F3. 1058 PLAY#2.A5.B5.C5.D5.E5.F5.G5.A5.I5. 1070 PLAY#2.A5.B6.C6.D6.E6.F6.G6.A6.I6. 1080 PLAY#2.A1.B1.C1.D1.A1.F1.G1.A1.C1

1090 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,A2,F2,G2,A2,C2 1100 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,A3,F3,G3,A3,C3

1110 PLAY#2.A7.B7,C7.D7.A7.F2.G2.A7.C7 1120 PLAY#2,A8.B8.C8.D8.A8.F8.G8.A8.C8

1140 GOTO 1020

PLAY#2.A9.89.C9.D9.A9.F9.G9.A9.C9

Notes' notes ノーツ・ノーツ

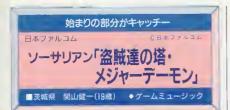
はあ~い、Orcでえ~す。とつぜん、 このノーツ・ノーツの担当にされちゃ いました。新担当者の抱負としてはプ ログラム的に注目したい部分にスポッ トライトをあてるコーナーにしたいで す。けど今月はオーソドックスなプロ

グラムが多かったので、いつもの作者 のコメントと、FM音源初心者Orcの 公開質問でいってみます。

■■■THE Labyrinth of ,Devil (悪魔の迷宮

松村弘和「全チャンネルを使いきって

みました。休んでいるチャンネルがい てはかわいそうでしょ?」 その結果プログラムもちょっと長めに なったけど、ディスクに収録されてい るので安心ですね。



今月は、ゲームミュージックがほとんどと いう構成になりました。投稿のなかでも、あ いかわらず圧倒的に量が多い。採用のコツと しては、なるべく作者自身のアレンジを加え たものにする、というのがオフィシャルな見 解で、裏情報としては選者の気に入りそうな 懐かしいゲームを選ぶ、イントロに命をかけ る、などの噂がまことしやかに囁かれていま す。関山クンの作品も、始まりの部分がキャ ッチーで耳をひきました。

16 ' OO SORCERIAN OO '*** 1991 KENICHI
'*** トウソ クタチノトウ・メシ' KENICHI SEKIYAMA 30 **、ゥーテ*ーモン ●●●** CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1) CALLPITCH(450):CALLTEMPER(3) CALLTRANSPOSE (200) CALLVOICE(@23.00.06.033.033.010) CLEAR2000:DEFSTRA-G,T $A(\emptyset) = "BHC1R1$ A="BH16R16SBH16R16BH16R16SBH16R16BH1 6R165BH16R16BH16BH16SBH16R16 110 A(1)=A+"BH16R165BH16R16BH16R16SBH16R 16BH16R16SBH16R16BH16SMH16SBH165H16" 120 A(2)=A(1):FORI=3T05:A(I)=A+A:NEXT 130 A(6)=A+"BH16R165BH16R16BH16R16SBH16B H165MH16SMH16SBH165BH16SH16SH16BMH16BMH1 6":A(7)=A+A A(B)=A+A+"5BH125BH125BH125BH125BH125 BH125BH16BH165MH165MH165BH165BH165H165H1 150 B(0)="L1603B105(A#B)BGGEECCGGGGGGGGG" 160 B(1)="O3AAAAA>A<AAGGGGG>G<GGFFFF>F< FFEEBEG#B>E<B":B(2)=B(1) 190 B(6)="EEEEE >E<E>E<EEEEE>E<E>E<AAAAA>

A<A>A<AAGGFFEE 268 B(7)="03DDDDDDDDDDDDDDDDDAAAAAAAAAAA 218 B(B)="03DDDDDDDDDDDDDDDDDDFFFFFEEEEEE 218 (6) = "0.160301&01" 220 (6) = "0.160301&01" 230 (1) = "0.6448A) = (8A) = 240 C(3)="05AEAB>CCDEBCBD8E8D8<A>D&D< A>D<A>D8<A>D&DC<BA" 258 C(4)="05GGGBABB>CDB<BB>CBDBFBGE&E CDFBGE&EDC<B":C(5)=C(3) 268 C(6)="06CCDE<G#AB>DBCB<BGB.AEAB>C DEG#A<AB>CDCC"
278 C(7)="06D8<A>D&D<A>D&D<A>D&SA>D&DC<BG# ABEA&AEAEABEA&AB>CE' 280 C(8)="O6D8(A)D&D(A)D(A)D8D8EBFBFBGE& E(B)CDFBGE&E(G#B)E(GGGGGGG)2GB(BBGGEE"

300 D(1)=C(1):D(2)=C(1) 310 D(3)="05EB.AB.BB>C8<ABBB>CB<ABFA&AFA FARFAFADDE

320 D(4)="05G8.B8.>D8G8D8F8G8<B8EB&BG#EG

#BBEBBB#F":D(5)=D(3)
330 D(6)="O6G#<G#AB&BEFG#BBABGEB.ECEG#AB
>CEAECDCC"

346 D(7)="O4A8FA&AFAFABFA&AFDD#EBCE&ECEC EBCE&EG#A>C

350 D(B)="O4ABFA&AFAFABFA&AFDD#EG#BG#B>E <EG#B>DEG#B>EG#B05(BBBBBB)2BBR8RBCB

360 E(0)=D(0):E(1)=C(1):E(2)=C(1): 370 FORI=3TO5:E(I)=D(I):NEXT

380 E(6)="06G#<G#AB&BEFG#B8A8GE8.ECEG#AB
>CEAEDGAFEG#":E(7)=D(7) E(8)="O4A8FA&AFAFA8FA&AFDD#EG#BG#B>F

<LG#B>DEG#B>EG#<G#&{G#G#G#G#G#G#G#}2G#BRBC</pre>

488 F(8) = "V18L1606C(GE>C(GE>C(GE>C(GE>C(GE>C<GE>C<GE>C<GEPCY12"
410 F(1)="O6C<GE>C<GE>C<GDBGDBGDBFCAFCAF

CBG#FEFG#AB":F(2)=F(1) 420 F(3)="OSCB.EB.EBA8EBDBE8F8DF&FDFDFBD

430 F(4)="05DB.GB.ABBBG8ABBBG#BG#&G#E EG#8G#G#G#E<B":F(5)=F(3)
440 F(6)="05BEEG#&G#CEG#BEBE<BB.>C<A>

CEFG#A>C<A>EDGAFEG#"
450 F(7)="04F8DF&FDFDF8DF&FD<AB>C8<A>C&C

<A>C<A>CB<A>C&CDEA"
460 F(B)="04FBDF&FDFDFBDF&FD<ABB>EG#EG#B EG#BB>EG#B>EG#{EEEEEE}2E8C8.

<B)E6#8B)E6#8B)E6#8PE6#1EEEEEL7EBCB."
478 G(8)="1805RTRIPRZBBCCC"
480 T="T140":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
490 SOUND7.8B110001:SOUND6.0
500 PLAY#2."V14","V15","V13","V13","V12"
,"V14","50M1000"</pre>

518 PLAY#2,B(0),C(0),D(0),E(0),F(0),A(0)

520 FORI=1TOB:PLAY#2.B(I).C(I).D(I).E(I) .F(I).A(I).G(I):NEXT:GOTO520

微妙なタッチが女性らしい 日本ファルコム ソーサリアン「アンナの竪琴」 ■茨城県 はやせみき♥(18歳) ◆ゲームミュージック

こういったコーナーには珍しい女性の作品 です。音楽にもおとこっぽいとか女性らしい とかは当然あるのであって、譜面とにらめっ こして作ったとはいっても、微妙なタッチと かにあらわれてくるものがあります。イント 口から曲に入った瞬間のていねいな感じとか ベースの音色や音量の地味さとかが判別のポ イントなのです。まあ、他にも日本人ぽいと か夏っぽいとか、いろいろな分類基準があっ て、そういうのを考えるのはおもしろい。

16 CLEAR 4000 CALLMUSIC(0.0.1.2.1.2):POKE&HFA3C.24: POKE&HEA6C: 12

70 CALLVOICE(.351.348)

48 PLAY#2.*T12804V7Q7*,*T12803V18Q7*,*T1
2803Q7*,*348V12*,*T128518M988803*,*T1280
3V18*,*T12803V18* 50 CALLBGM(1) 60 A\$="L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-GE>AE<

BGE(B)>B-E(BGE(B-)>BGE(BGE)126GE(BGE(B)>)
124E(BGE(BG)BGE(BGE)0M900"

76 B\$="@16R32L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-GE>AE<BGE>B-E<BGE<8->>BGE<BGE GE(B)>124EKBGEKBG>BGEKBGE" 80 C\$="@16R16L32B>CEGB>EGBGEKBGE>B-GEKB-

90 D\$="07R16R32L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE< B-GE>AE<BGE>B-E<BGE>B-E<BGE>BGE<BCE BGE>\24E<BGE<BG>BGE<BOA6" 100 E\$="RBL32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-GE>

110 FS="@16RBL32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-GE>AE<BGE>B-E<BGE<B->>BGE<BGE>GE<BGEG E<BGE>E<BGE<BG>BG

28 A1\$="V15T7B@15L1604QBEGB>EGB>ECBGECB GEGBGB>EGEGB>EGBGDGD<F+ADF+<A>D"
130 B1\$="T78@16L16R16O4QBEGB>EGB>E<BGE<B

GEGBGB>EGEGB>EGBGDGD<F+ADF+<A>"
140 C1\$="qB03T7BL2E.D.C#.C4.D4.E.D.C#.D.

150 D1\$="T78L405E2R8L16F#GL4<B.E.>82E8F# BGABF#32G32F#4r16L4E2RBL16F#GL4<B.EF+8G2

.&G.F+."
160 E1s="V12T7BL40482.E.<B.>>C#2.E4F#8D3
2E32D4D16L40482.E.<B.>E2.D4.D4."
170 F1s="T7BV12L405E2EBL16F#6L4<B.E.>B2E

8F#8GA8F#32G32F#4F#16E2E8L16F#GL4<B.EF+8

G2.&G.F+." 180 A2\$="@6LBg4.GF#DE2.A4.ABAG4AF#GAG4.G

ABG4.GABE4.EF#GB4>CB<A4.&A2..."
190 B2\$="R16@43LB<G4.GF#DE2.A4.ABAG4AF#G AG4.GABG4.GABE4.EF#GB4>CB<A4.&A2.."
200 C25="L2<G.>C.<A.>D4.D#4<BB>E.D.C#.D.

&D..."
210 D0\$="s0m500L16B>DGDGB>D<BGBGDCEGEG>C EC<G>O<GE<A>C#EC#EA>C#<AEAEC#<A>DF#AF#D<
A>D#F#D#<A>D#":DA\$="EGEGEEGEGE":DB
\$="G4ABF#1":D2\$=D8\$+DA\$+DA\$+DA\$+DB\$

230 FØS="V10R16L16B>DGDGB>D<BGBGDCEGEG>C EC<G>C<GE<A>C*EC*EA>C*<AEAEC*<A>DF*AF*D<
A>D*F*D*AF*D*AF*D*AF**D*AF*BE*C*A*AF*AF*D*AF*BE*C*A*AF*AF*D*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*A*AF*BE*C*AF \$+DA\$+DA\$+DA\$+FA\$ 240 x1\$="V13T75L1604EGB05EGB06E05BGE04BG

EGBO5EGBO6EO5BGEO4BGEGBGBO5EGEGBO6EGBGEG EO5BO6EO5BF+BF+O4BEGBO5EGBO6EO5BGEO4BGEG ROSEGRO6E05BGE04BGEGBGB05EGEGB06EGBGDG05 B06D05F+ADF+04A05D

250 Y1\$="V1103T75L2E.D.C#.C4.D4.E.D.C#.D

268 71\$="T75L4V1305E2EBL16F#GL404B.E.05B 2EBF#BGABF#32G32F#4F#16L4E2EBL16F#GL404B .EF+BG2.G.F+." 270 X2\$="510M25000L80494.GF#DE2.A4.ABAG4

AF#GAG4.GABG4.GABE4.EF#GB405CB04A2.."
280 Y2\$="L202G.03C.02A.03D4.D#402BB03E.D

C#.D.D.."

298 E8\$="V18L16B05DGDGB06D05BGBGDCEGEGO6
CEC05G06C05GE04A05C#EC#EA06C#D5AEAEC#04A O5DF#AF#DO4AO5D#F#D#O4AO5F#":EA\$="O4GBO5 EO4BO5EO4BGBO5EO4BO5EO4BO5":EB\$="D4DBD4.

D2..":Z2\$=E0\$+EA\$+EA\$+EA\$+EB\$
300 PLAY#2,B\$,D\$,F\$,"",A\$,C\$,E\$ 300

310 PLAYX1\$,Y1\$,Z1\$ 320 PLAY#2,"","","",X2\$,Y2\$,Z2\$ 338 PLAY#2,A1\$,C1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,F1\$
340 PLAY#2,A2\$,C2\$,B2\$,C2\$,D2\$,E2\$,F2\$

340



せいぜいカシオペアと歌謡曲のバックに残 っただけと思っていたフュージョンは、見事 にゲームミュージックに生きています。S.S. T.バンドなんてちゃんとライブもやってる し、「ゲームはやったことないけど、ゲームミ ュージックは大好き」なんていう大鶴クンみ

■■■ソーサリアン「盗賊達の塔・メジ ャーデーモン」

関山健一「テンポか少し速めなのでも うちょっと遅いほうがいいかもしれな い」とのことです。MMLを代入する文 字列に配列を使うとPLAY文がすっ

きりしてきます。

■■■ソーサリアン「アンナの竪琴」

はやせみき♡「譜面とテープの音と、必 死ニラメッコして作った曲です。みん なにも、アンナの美しい竪琴が届きま すように……,

■■■ストライクファイター「HYP ER HOPPER

大鶴暢彦「この「ストライクファイタ ー」をしたことはありませんが、S S. T. の曲は大好きです。独特な感 じのハーモニー、スピード感あふれる ベースやドラム、も一最高です」 PSGのドラムは行160~200のように 設定しておくとわかりやすいです。

たいなファンも出てくるわけですな。

フュージョンが革新的だったのは、プレイヤーが前面に出る音楽だった、ということでテクニックがないと問題外なのであった。

```
10 CLEAR2000
28 CALLMUSIC(1.0.1.1.1.1.1.1)
30 PLAY#2."V1305L8","V1305L8","V1304L80",
"V1304L808","V1303L1607","V1202L1607612",
"V180A15","L64","SØL16","L6404":ONXGOTO
     T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
 .TS.TS.TS:50UND7.170:50UND6.15
60 DIMZX(15):FORI=0T015
     READZ$: Z%(I) = VAL("&h"+Z$)
BØ NEXTI
     CALLVOICECOPY(Z%.063)
 100 CALLVOICE (@24,@24,@24,@6,@63,@12)
 110 DATA 0.0.0.0
120 DATA 0C22,0061.0.0
      DATA 20.3FC2.30.0
DATA 30.9FE5.70.0
      ' psg drams
5D$="03V15GV14FV13EV13D"
MH$="04V15EV14DV13C<V12B"
      MM$="04V15C<V14BV13AV12G"
MB$="03V15AV14GV13FV12E"
      PA$="V14G+V13GV12G-V11F"
220 GS=MBS+MBS+MHS+MHS+MMS+MMS+MBS+MBS:G
GS=MBS+SDS+MBS+MBS+SDS+MBS+SDS+TV15GV14F
 238 HS="L1658M2888CCM2588CCM2288CCM2888C
 C": HH$="CM3000CM2000CCM3000CM2000CM3000C
  48 F$="B16B16B16B16B16B16B16B16":FF$="B
 16S!16B16B165!16B165!16S!16
 105:108:108:05:108:105:108:105
258 A88="R4A-,B-16&B-2"
260 B88="R4D+,D+16&D+2"
278 C88="R4E,F+16&F+2"
280 D88="R4E-8,E-16&E-2"
290 E88="F+B>C+G-FC+B<A-8>A-<A-A->G-<A->
 269
 300 F05="R!H16B!H16H8B!H16S!16H16B!H16H1
 68! H168! H16R165! M8H8
 310 H0$="M500CCR8CM3000C8M500CR16CCR16M3
 999C8"
 320 A1$="R4B-.>C16&C2<'
330 B1$="R4F.F16&F2"
340 C1$="R4F+.A-16&A-2'
       D1$="R4F.F16&F2"
E1$="A->D-E-B-AE-D-<8-8>B-<8-B->A-<8
 360
 370 A2$="R4>C.D16&D24
 E35=">CFG3DCGGFDB3DCDD7CCD7CDC
A45="R4>E.C168C2<"
C45="R4C.D-168D-2"
D45="R4A.)C168C2("
E45="<DGA)DE-A-B-<E-B>E-<E-A-E->D-
               "07V121 16D+4C+4<G+8.A+8.G+8
       B5$="06V12L16G+4G+4D+B.C+8.D+8."
C5$="05V12L16B4A+4B8.>C+8.<B8."
D5$="V15L16D6D+4C+4<B8.>C+8.D+8."
        E5$="02F+4G+4>C+8.<G+8.F+8.":EE$="@3
 3"+F5$
 578 FX$="S!MH16H16H16H16B!H165!MH16H16B!
H165!MH16H16B!H16H16H16":F1$="B!H16H16H1
 6H16"+FX$
 0810 47.33
580 HX$="M3000C8RBM500CM3000C8M500CM3000
C8M500C":H1$="M500CR8."+HX$
590 I0$=PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA
 600 A6$="G+G+R16G+R16G+R16A+8. >C+8.0+4.
 618 B6$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.G+4.
628 C6$="BBR16BR16BR16A+8.>D8.<B4."
```

```
630 D6$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+B.D+4."
640 E6$="F+F+R16G+r16G+r16>C+8.<A8.F+4."
658 FY$="8!H16B!H16H165!MH16H16B!H16S!MH
16B!H165!MH16H16H165!MH16H16B!H16H16":F2
$=FY$+"R8B!16B!16"
660 HYS="M500CCR16M3000C8M500CM3000CM500
CM3000C8R16M3000C8M500CR16": H2S=HYS+"R8C
670 I15="R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R
8."+PA$+"R8."
8."+PAS+"RB."
680 A7$="C+4<G+8.A+8.>D+8."
690 B7$="A+4D+8.C+8.G+8."
780 C7$=">C+4<B8.>C+8.G+8."
710 D7$="C+4<B8.>C+8.D+8."
720 E7$="G+4>C+8.GG+8.F+8."
730 F3$=FX$
748 H35=HXS
 758 12$=PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA
760 A8$="D+D+R16D+R16D+R16C+B.C16&C4"
770 B8$="G+G+R16G+R16G+R16A+8.A16&A4"
788 C8$="BBr16Br16Br16>C+8.C16&C4"
798 D8$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.E16&E4
      E8$="F+F+R16G+R16G+R16A8.>D16&D4"
      F4S=FYS
       H4S=HYS
      13$="R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$

A9$="D+4<G+4B8.>C+8.D+8."

B9$="G+4C+4C+8.D+8.E8."
      C9$="84G+4G+8.G+8.A+8."
E9$="C+4F4<G+8.A+8.>C8."
F5$="8!4"+FX$:H5$="M58BC4"+HX$
 890 AA$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.D+8&D+
 900 BAS="EER16ER16ER16E8.A8.G+B&G+1
 910 CAS="A+A+R16A+R16A+R16A8.>C+8.C8&C1"
920 DAS="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+4F32E32D
 930 EAS="CCR16CR16CR16< B8. B8. A+4A+R16A+R
 16A+R16A+R16A+R16A+R16A+R16"
940 F6$=FY$+"B!H16H16H16H165!MH16H16H16H16H
 168 H 168 MH 168 H 168 H 168 MH 16H 16B H 16H 16
 CMS 465-F13+ M388CR8,M3888C8R8M588CM3

CM588CCM3888C8M588CR16"

968 145="R8."+198+"R8."+PA$+"R8."+PA$

978 AB$="(84)C+4D4E4"
 950 H6$=HY$+"M500CR8.M3000C8R8M500CM3000
       AB$="<B4>C+4D4E4"
BB$="F+4G+4A4B4"
       CB$="D+4F4F+4G+4"
DB$="Q7F+AFF+G+G+G+AG+BF+G+AB>C+D+"
  018 E8$="C+8>C+(C+D+8>D+(D+E8>E(EF+8)F+
   020 F7$="B!S!C!BS!M16B16B!C!8S!M16B16B!
 1020 F/3="1515:1515:1616161616716"

1030 G05="R8."+MB$+"R8."+MB$+"R8"+MM$+MB

$+"R16"+MM$+"V15Av146"

1040 H73="M5000C8M3000CM2000CM5000C8M300
  8CM2888CM5888CM3888CM2288CM2888CM5888CM2
 200CM2000C
  1050 ACS="C+C+R8<C+R8>C+"
1060 BCS="A+A+R8<A+R8>A+"
 1100 G1$="R8"+MH$+MM$+"R16"+MM$+MB$
1110 H8$="M3000ccm2500cm2200cm500cm2200c
  M2000CM5000C8R8.M500CCM3000C8"
     30 PLAY#2, "", "", "", "
                                             FS.GS.HS
  1140 PLAY#2, "", "", "", "", FF$, GG$, HH
  1150 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$,F0$,
  1160 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$,F0$,
     . HØS
  1170 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,F0$,
     HAS
  1180 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,F0$,
         PLAY#2, A2$, B2$, C2$, D2$, E2$, E2$, FØ$,
     HOS
         PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$,F8$,
     HØS
  1210 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,F0$,
```

1220 PLAY#2,A4\$.B4\$,C4\$,D4\$,E4\$,E4\$,F0\$,

1230 PLAY#2,A5\$,B5\$,C5\$,D5\$,E5\$,EE\$,F1\$,

1248 PLAY#2.A6\$.B6\$.C6\$.D6\$.E6\$.E6\$.F2\$,
"".H2\$.I1\$
1258 PLAY#2.A7\$.B7\$.C7\$.D7\$.E7\$.E7\$.F3\$,
"".H3\$.I2\$
1268 PLAY#2.A8\$.BB\$.C8\$.D8\$.E8\$.EB\$.F4\$,
"".H4\$.I3\$
1278 PLAY#2.A9\$.B9\$.C9\$.D5\$.E9\$.E9\$.F5\$,
"".H5\$.I0\$
1288 PLAY#2.AA\$,BA\$.CA\$.DA\$.EA\$.EA\$.F6\$,
"".H6\$.I4\$
1290 PLAY#2.AB\$.BB\$.CB\$.DB\$.EB\$.EB\$.F7\$,
G0\$.H7\$
1308 PLAY#2.AC\$.BC\$.CC\$.DC\$.EC\$.EC\$.F8\$,
G1\$.H8\$



もともとウィザードリィ呂には音楽が付いていなかったのですが、日本版ができるにあたって羽田健太郎氏の音楽が加えられたわけです。音楽としては中途半端なラテン・タッチがとっても日本的で、好き嫌いはともかくウィザードリィの世界に似合った音楽とは思えないのですが……。PIXYクンはPSGの音とかを工夫して、軽快なノリを出しています。この曲もディスクに入っていないので、自力で入力してください。

10 CALLMUSIC(0,0,2,2,2)

CLEAR9999: DEF5TRA

```
30 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA4C,24
40 SOUND 7,49:SOUND 6,5
50 T="T120":PLAY#2,T,T,T,T
70 A0="V1504L806010
B0 A1="GB>DGF4AFPON
   A1="GB>DGF4AFR8DGR8R2<DFB->DE4C<A>F4D
FGR4.
   A2="R4GR8F+R4.R4GR4.F+R8FR4.R4F+R8":A
2=A2+A2
 100 A3="<CF16C16<B16>F<B16>R16E<B16A>E>"
 : A3=A3+A3
  10 A4="036>R8C<B16>DF16AB12G6ER16L16EFG
AC+D24F24A24G2R8FGFEDC(B4&BA>CER16FA>C(B
GF<B>DB.C&C4"
120 A5="R8F8F12F12F12E8.G&G4R8F8F12G12A1
2BB.G&G8E8R8FAR16DEFG8.E&E8G8R8C<AB>C8DC
 138 A6=" < @22R8L8C+D+B24G+24A24G+ < B>C+ER1
A16D+16F+16A16>C+16(B2RBC+D+B24G+24A24G+
(B)C+EG4G4R16GG16GR8
160 B0="V1304L806a10"
    B1="(B)DGBA4>C(ARBGBR8R2(FB-)DFG4ECA
4F+ABR4."
180 B2="R4BR8A+R4.R4BR4.AR8GR4.R4AR8": B2
 198 B3="V15@80"+A3:84=B3+B3
200 BX="04EAD+16AD16R16G+D16E16<B16>C+":
B6=BX+BX+BX+BX
210 B7=BX+BX+BX+"CFC16FC16<B16>F16G16>D1
6G16R8"
230 C#="V1504L8Q5@48"
248 C1="GR8<G>R8DR8FR8GR4C+Q8D4Q6V13GV15
R8B-R8(B->R8CR8ER8DR8D4G(GAB)
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■■■ウィザードリィ3「ボルタック 商店」

ア | XY「テープを少しアレンジした ものです。ノリがいいので送ったら大 当たり / 」

GMや一般曲でも、自分だけのオリジ

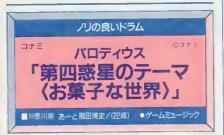
ナルなものはほしいですね。

■■■バロディウス「第四惑星のテーマ(お菓子な世界)」

あーと指田博史 / 「ポイントはやはり 斬新なFMオンリーのスネアでしょう。 あとはPSGのマシン語制御だな。で もマシン語さっぱりわかりません (悲)」 PSGのマシン語というのはどこのことをいっているのでしょうか。マシン語は勉強してね。



```
258 C2="C4R4R4<G4>C4R4<B-4>R4R4<F4B-4R4>
":C2=C2+C2
260 C3="D4L4Q4D<G>C<G>":C3=C3+C3
270 C4=C3+C3
280 CX="05<F+BE>C+":C6=CX+CX+CX+CX
290 C7=CX+CX+CX+"DD<G16>F16B16F16B8R8"
300 GO5UB 410
328 PLAY#2,A0,B0,C0,D8
330 PLAY#2,A1,B1,C1
340 PLAY#2,A2,B2,C2
350 PLAY#2,A3,B3,C3,D3
368 PLAY#2.A4.B4.C4.D4
378 PLAY#2.A5.B4.C4.D4
388 PLAY#2,A6,B6,C6,D4
398 PLAY#2,A7,B7,C7,D7
400 GOTO 360
410 D0="L45M1000"
      DX="M288CM4888C":D3=DX+DX+DX+DX:D4=D
3+D3
 430 D7=D3+DX+DX+"M4000CCR16C8C16C8R8"
 448 RETURN
```



原曲は、パロディウスというよりはドボル ザークというべきでしょうが、「この世界は寺 内タケシ(今でも現役のエレキ・ギターのオー ソリティ)に近い」という発言もありました。 リストの長さはさほど長くないけれど内容は 豊富。指田クンは、以前投稿していたものを 改良して送ってくれて、ついに採用の運びと なりました。テンポが速いので、部分的に少 しリズムがこけちゃうところがあるものの、 ノリの良いドラムはカッコイイ。

```
188 'パロディウス 4メン ーおかし な ぜかぃー (C)KONAMI
110 CLEAR 2800: CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
110 CLEAR 2005:CALLOJECT (1977)
120 DEF5TR A-J-T
130 SOUNDG.0 :50UND7.8800001001
140 '////// FM A PART
150 A08="038 05 L8 V7 E2F+4G4 F+4.E8E2"
160 A1$="ERBL16<EGB>EL8D4<B.>D16 E2L16<D
EF+GAGF+D
 78 A3$="ER8L16(GB)EGL8B4(B.816) L16EE8F
+F+8GGBAA8GF+ED<EE8F+F+8GG8AA8GF+EG32G32
188 A4$="04L32C16.E G16GG A16GA-G16GG L
16>C<BAG L32GF+FED16GG"
198 A5$="C16.EG16GG D16BBB16BBA8>D8<G8.G
200 A7$="C16.EG16GG F+16.A>C16CD E4D4"
210 A8$="L16 C4.GG
228 A9$="G4.GGG4.GG"
238 AA$="GF+FEDC4BAG4033V18Y16.2Y32.230W
32Y16.244Y32.220W32Y16.2380W32Y16.2170W3
2Y16,2050W32Y16,1940W32Y16,1820W32Y16,17
20W32"
240 '///// FM B PART
250 B0$="038 04 L8 V7 B2>D4E4 C4.CC2"
260 B1$="(8R8L16<B>EGBL8A4F+.A16 B2<L16A
B>DEF+ED<A
 270 B3$=" < BR8L16EGB > EL8F+4 < F+. F+16 L16BB
8>DDBEE8EEBED<BA<BB8>DDBEE8EEBED<B>E32E3
```

288 B4\$="03L32A16.>CE16EE D16DE-D16DD L1

```
298 B5$="<G16.>CE16EE <B16>GGG16GG G8F+8
 300 B7$="(G16.)CE16EE C16.FA16AA G4F4"
           B8$="L16E4.>DD"
B9$="D4.DDD4.DD"
338 BA$="ED+DC(BAGF+D4933V18Y17,194Y33,2
20W32Y17,1820W32Y17,1720W32Y17,69Y33,210
W32Y17,510W32Y17,340W32Y17,170W32Y17,20W
 32
 346 '///// FM C PART
358 C05="358 o4 L8 V 7 G2A4B4 A4.A8A2"
368 C1$="GR8L16<GB>EGL8F+4D.F+16 G2L16<F+GAB>C+<BAF+"
  378 C3$="GR8L16<B>EGB>L8D+4<D+.D+16 L16G
380 C45="033 03 V5 L16R16GR16GR16GR16GR16G"
16GR16GR16GR16G"
  398 C5$="R16GR16GR16BR16B DF+DF+DBDB"
408 C7$="R16GR16GR16>C<R16A GBGBFBFB"
418 C8$="CDCDC4"
 410 C85="C0504

420 C95="038 05 V7 < R8E8F4.E8F4"

430 CA5="734.32 R8F8R8F4<<G16 Y34.0"

440 '////// FM D PART

450 D05="016V8 05 L16 E<8>DC8>E<8>DC8>E<8>DC8>E<8>DC8>E<8>CA>C<A>E<A>C<A>E<A>CA>E<A>CA>E<A>CA>E<A>CA>E<A>CA>E
  (A)C(A)
 468 Ds="EDC<BAGF+EDEF+GAGF+D"
478 D1s="ECGBG>ECGBG>ECGBG>ECGBG>+DS
488 D3s="ECGBG>ECGBG>D+CF+AF+>D+CF+AF+>"
+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds*">+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-+Ds**-
 488 D35="ECGBG)ECGBG)PCCFFAFT/DTFFAFT/

+05*">"+D5"

498 DW5="Y19,2Y35,31aW64Y19,244Y35,38aW6

4Y19,258aW64Y19,217aW64"

588 D45="06 V3 a3 L32 C16.EG16GGA16GA-G1

6GG L16>CCBAGR16>"+DW5+"Y35,14 <DG32G32"
        10 D5$="L32 C16.EG16GGD16BBB16BB A8>D8<
 528 DX$="Y19,1720W64Y19,1940W64"

528 DX$="Y19,1720W64Y19,1940W64"

510W64Y19,340W64Y19,170W64Y19,20W64"

530 D7$="L32 C16.E6166E716.)CC16CD D8 Y1

9,194Y35,380W64Y19,1820W64"+DX$+"Y35,13
 C8 Y35,30"+DX$
540 DY$="Y19,172Y35,300W64Y19,69Y35,290W
 570 DA$="Y35,32 R8D8R8D4<<D4. Y35,0"
580 '///// FM F PART
  F$="E>E<D>D<C>C<<B>8< A>A<G>G<F+>F
   699
   B"+F$+">"+F$
   638 F4S="03CE(G>EDF(G>F CE(G>EDF(G>F"
   688 FA$="<G16>GG<G16>GG <G16>GG<G16>GG <
G16>GG<F+16>F+F+<F16>FF<E16>EE"
   698 '////// FM DRUM
788 G$="B16B165M16B16B16B165M16B16 B16B1
   710 GS= 8168168328325M16816**
710 G0S="V15 y55.1 Y39.2"+G$+6$
720 GXS="8168165M168168168166165M16816 8168
328325M168328325M328165M165M167**
   730 G1$=G$+GX$
740 G3$=G$+GX$+GX$
      758 GZ$="B165M16B165M16":G4$=GZ$+GZ$+GZ$
      768 G5$=GZ$+GZ$+"5M16Y39,5V18H16V15Y39,2
   5739.5V18H16V15Y39.25M16Y39.5V18C16V1
5Y39.25M165M325M32"
778 G6$="8168165M168165M168165M16":G6
    $=G6$+G6$
     780 G8$="B16B165M16B16B165M165M165M325M3
   798 G9$="5M16B16B16B16B16B16F39,5V10H16Y39,5V10H16Y39,2V15B16":G9$=G9$+G9$
888 GR$="5M16B165M165M16":GA$=GR$+GR$+GR
```

\$+"Y24.160BM32BM32 Y24.100BM32BM32 Y24.5

\$\frac{1}{24,100BM32BM32 Y24,100BM32BM32BM32BM32BM32BM32 Y24,192"}
810 '////// P5G DRUM
820 H\$="888BB88B B88BB32B16.B"
830 H0\$="L16 S0 M15"+H\$+H\$

```
840 HX$="BB8B BB8B BB32B16.B32B16.BR8
850 H1$=H$+HX$:H3$=H$+HX$+HX$
B60 H4$="L8 BBBB BBBB L16"
870 H5$="L8 BBBB L16"
880 H6$="BB8BB8B8 BB8BB8B8"
890 H8$="BB8BB8.B32B32"
790 H95="R168BBBB88 8BBBBB88"

910 HA5="R1684B488. L328BBBB888"

920 T="T115":PLAY#2.T5.T5.T5.T5.T5.T5.T5

930 PLAY#2.A0%.B0%.C0%.D0%.F0%.G0%.H0%
      PLAY#2.A1$.B1$.C1$.D1$.F1$.G1$.H1$
950 PLAY#2, A0$, B0$, C0$, D0$, F0$, G0$, H0$
       PLAY#2.A3$.B3$.C3$.D3$.F3$.G3$.H3$
980 PLAY#2,A45,B45,C45,D45,F45,G45,H45
990 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,F5$,G5$,H5$
1000 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,F4$,G6$,H6$
1010 PLAY#2, A75, B75, C75, D75, F75, G65, H65
1020 PLAY*2,A8$,B8$,C8$,D8$,F8$,G8$,H8$
1030 PLAY*2,A9$,B9$,C9$,D9$,F9$,G9$,H9$
1848 PLAY#2, AAS, BAS, CAS, DAS, FAS, GAS, HAS
1060 'By H.5ashida 91/07/27
```



プログラムは短いけれど、非常にセンスの 優れていたのがMR.NORAクンのこの作品。 低音のほうでグルグルと鳴っている音がサス ペンス感を盛り上げます。自分の耳でメロデ ィーを取り、あとは適当に伴奏を付けたそう なんだけど、ツボを的確に押さえています。 短いプログラムで、音響効果に集中するとい うやりかたは、打ちこみの作業全体を考える とたいへん効率的です。こういった投稿も増 えると嬉しい。

```
1998 Programed by MR.NORA
68 CALL MUSIC(1, 8, 1, 1, 1, 1, 1)
70 CLEAR 1000
80 T$="T116"
98 PLAY#2,TS,TS,TS,TS,TS,TS
118 A1$="03V150V96"

128 B1$="012V12O3L8G1&G1

138 C1$="012V15O3L1F*&F*

148 D1$="033V12O3L1F&F"

158 E1$="062V1704L1C"

168 R1$="V15C81"
 180 A$="050V112L8CD-0V72CD-0V48CD-0V16CD
-":A2$="080V9605L4CD-GF+2>CD-GF+2>"+A$
 198 B25="Q8@V96CCCD-CCCD-CD-CCCD-CCD-CD
  >"+AS+"(
-> +A3**C
208 C25="R1R1."+A5
216 D25="C&C4C&C4C1"
220 E25="C1RC1RC3"
236 R25="V15B484B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4V10B4V
 250 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,R1$
260 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,R2$
        PLAY#2.C2$.B2$.C2$.D2$.E2$.R2$
280, GOTO 260
```

■■■シャロムのBGM

6GGEE L32DDDD(816>DD"

MR. NORA「ポイントはリストが短 いこと(REM文2分の1画面、演奏2 分の1画面)、そして@19の音(ヴィ ャ゛ォ゛ォ゛ォ゛という音)ですか」 ところで、この曲は最初に王様に会う

ときに流れるBGMだそうです。曲名 はコナミさんに問い合わせてもわから なかったので「BGM」としました。

●●●Orcからの質問

常連のみなさんが、よく使われる、 POKE&HFA3C, 数字のよう

な命令がありますよね。デチューンと いうことですが、それがどういう作用 をするのか音源初心者のOrcにはわ からないのです

そこでこのBASICの命令の意味が わかる人、詳しく教えてほしいのです。 うまく教えてくれた人には心ばかりの お礼をさしあげます。

「FM音楽館ノーツ・ノーツ Orcに 教えてやる」係までよろしくお願いし ますわ.

じゃあ今月はここまで。

管證如知题

講師よっちゃん



† ブルガリアの合唱について

ブルガリアの女性合唱、具体 的にはフィリップ・クーテフ合 唱団は、東欧が自由化される前 あたりにずいぶん話題になって (きっかけはイギリスのニュー ウェーブのレーベルがCDを作 り、それが日本のCMに使われ たことだったのですが)2度来 日もしました。当時は、クラシ ックの発声とは異なる地声のコ ーラス(民謡の歌い方に近い)が 論議の的で、その後近年に至る までのワールド・ミュージック の流行の先駆けにもなったので すが、ハーモニーという点から 考えると、気持ち良い和声の一 つの源流を明確に示しているの で、前回のトッド・ラングレン の話の続きとして(ジャンルの 飛び方はすごいけど)取り上げ てみることにしました。

† 今月のプログラム

便い話はともかくまずは下のプログラムを聴いてみてください。付録ディスクに「MOTHE R. FMZ」というファイルで入っています。ちょっと不思議で美しい二声のメロディーが響きます。何回も繰り返されるのを聞いているうちに、だんだん気

持ち良くなってくる。

もとはブルガリアの民謡で、

- 1. ソロ
- 2. 2人で二声のコーラス
- 3. 数人で上のメロディをユニ ゾン・コーラス

4. 全員で二声のコーラス

という4つの構成を何回か繰り返して歌います。ソロ→全員という普通の民謡のかけあいコーラスの発展した形態です。

† プルガリアの合唱の特徴

では、このプログラムを例に とりながら、ブルガリアの合唱 の特徴を説明していくことにし ましょう。ます、女性だけのコ ーラスなので音域はさほど広が らす、クラシックのように各パ ートがはっきりとわかれてはい ません。2段の譜面で上のパー トは常に繰り返される主旋律で すが、下のパートは始めと終わ りが主旋律と同じで、そのあと 主旋律より少し低い音域を流れ ていきます。普通のクラシック やポップスのコーラスでは、主 旋律と3度(ドに対する三の音) や5度(ドに対するソの音)の関 係を保ちながら、ほぼメロディ と同じリズム形で進むことが多 いのですが、ブルガリアの合唱 では2つのパートの音の離れ具合はきっちりと固定されたものではなく、3度、5度、オクターブ下などを揺れ動いていきます。

クラシックのオーケストレー ション(管弦楽法)の中で似た考 え方を探すと、対位法という技 法があって、1つのメロディ -・ラインに対して対比となる ように、例えば上昇するライン に対しては下降するラインを、 細かいリズム形に対しては長い 音符を、といったやりかたで2 つ以上のメロディ・ラインをつ ないでいくものがあります。も っとも代表的で美しいのは、バ ッハのオルガン曲でしょう。こ れはクラシック音楽の中では当 然学習すべき基本の1つなので すが、単なる和声法とちがって それぞれのラインの配分などは きれいに仕上げるのが難しい項 目でもあります。ポピュラー音 楽の中でも、ビートルズのベー ス・ラインなどには、ロックン ロールの範囲を超えた対位法的 傾向があります。今回のブルガ リア合唱は、対位法というほど の明確なものではありませんが、 むしろクラシック音楽の源とも 思えるような、民謡的な節回し と効果的なコーラスの見事な組 み合わせになっています。

† コード・ネームの弱点

ポップスでは、現在小節単位の和声を限定するコード・ネームが主に用いられていて、ベース・ラインや伴奏パートは、メロディと組み合わせるよりは、安易にコード・ネームで決められがちなのですが、ブルガリアの合唱のように役割を限定せずにそれぞれのラインを組み合わせていくほうが少しの材料でいきいきとした音楽になるぞ、といいたかったわけです。

お母さん、お願いブルガリア民謡



■試聴用サンプルプログラム MOTHER. FMZ

ガリアの合唱

10 CLEAR 500: CALL MUSIC (0,0,1,1)

20 A\$="@3605L4T120V15A>CE2G8E8EE8D8D8C8C

8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"

30 B\$="03605L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8FF8E

8DECFGAA2"

40 PLAY#2, A\$

50 PLAY#2,A\$,B\$

60 GOTO 40

K(NL) OF FLIME 里電師! / トの発術師 世 ・ 株学健

GE 尾形純 ● 茨城県 フルーツ大好き 畠山達也 SNAKE MANSION 半田繁幸 エピキュリアノ 西比智之 ● 栃木県

N 1: WENTY - ONE 島野幸 -→ F: W + A'v 5: 曾称 東 ・ # 然よゆる スーパーアライブハード 岡郎光生

THE MAZE 他③ 集件将更
● 事中配
● 事中配
・ 小規模し一 高木名之
RGBY 山田歩征
トット・ラブ 世心 石絵碑
DANGEROUS 探閲覧
はったみ、表集制的
GET 伊希直線
となりの実過となかかいい 米山谷
STAR 田辺歩和
EAKUGEKI 他② 木材館
POWERFUL FIGHT / 前原正典
Dynamte OICE 機構支援
いんでいびームテ 重要教

Beginning of Fight 静田較

SEARCH LIGHT 自石屋央

戦限の道 百分賞 2 RPG-商売人伝説 - 中谷地

●幹回県 員方の視覚を刺激する 他① 角谷広昭 数字ペーター1245 鈴木请行 地度と / 他汀 上野純孝 ・ロー行け / くるま 他① 金沢豚磨 神経衰弱 鈴木寿平 ばくだんおとこ 石井基樹 ●参明周

はくたわかでし、石井季等 ●・変知県 四角星 近藤守弘 流しそうめんが食べたい。他② 伊藤原 ATTACK24 尾関左浩 ● 三重県
MIRACLE STICK 島幸司
INVAOE 近藤雅彦
● 玄貨県

| 報貨県 |ヤンケンスロット | 宗本誠太郎 |色球 | 他体 | 温井和也

●学報的
1・2・3 〜 反射神力1・テストゲーム〜 他(*) 今井美雄
1・2・3 〜 反射神力1・テストゲーム〜 他(*) 今井美雄
日中 年 中間で
●大阪府
コーク 中間で
●大阪府
エ川春和 大力では、北川春和
伝送日AN・Special 山下乾
くりへくライト・吉村一貴
至上の幸福 他(*) 極野港に
KAMFUBUKI 地の 宇国演司
Sorcerian Basic Utility 田中延彦
ファイヤ・ビーム対戦を 参野利之
Sime of wing 点 老正臣
独小毛対現後差 服成協当

G─TB(IANGLE 加勝負

■岡山県

九属 徳口元之

— 手の仁養 杉山幸一

●広島庁

SPACE(ズル 内海豊

PART2 菅原洋布

SLAIMのぎゃくしゅう 布

PARTE 電標注句 SLAIMのぎゃくしゅう 他② 出島裕和 浪漫飛行 江崎太介 シャンプマン 身田純教 タコミイケ 出現ノ イカゴ スト編 - 「山田華之

タコ&イテ 出現ノ イカゴ スト員・ ・ 登場県 KEITY THE KIO 山折一平 OAGANOE 竹田賢二 ・ 本間野工 ・ 本間野工 ・ 本間野工 ・ まいました。 ・ 本田和安 けきとつたんく 本田和安 日にL. 河内和原 ・ の表記・ ・ を表記・ ・ を表記: を表記・ を表記・ を表記: を表記: を表記: を表記: を表記: を表記: を表記・ を表記・ を表記: を表記: を表記: を表記: を表記: を表記: を表記: を表記・ を表記: を表記: を表記: を表記: を表記: を表記:

AVフォーラム

●北海道 スカイダイビング 後藤厚 ミシン 小杯俊彦 チーターがり 他心 佐藤養行

● 岩手雫 扇風機 中崎孝司
● 宮城県 雑新の座 他丁 三浦伸之 せんぷうき 後帰画彦 君が代 川村信男

●秋田原 せんしゃ 他! 芸村亨 ●山形原 SPACE WORLD 他! 学別森

ご臨終です 大杯将人

● 天城学 ・ 日× の不思議 畠山達也 ●埼丁卓 連拝 他! 野村園平 KNIGHT RIDER 野井聖也

● 艮野県 せまり来る J. プル 他 1 佐藤茂孝 ウルトラクイス 他 1 戸田撃殺 り、 1 1 (*) 1 斉統・韓

きょうの料理 高橋要 逐夜 遠藤桂弘 日本 他^今 斉藤柱鷹 日EEP// 橋井雄 ●与 県 ASSAM・STREET 東川貴博 ●静岡県 ダンスミュ シ ク 鈴木晴行

● 1. 島壁
1. 一ル 神田里 5
セールスマノ 他日 出口唇系
● 変複 9
ゲームのテーマ音章 三原樹
● 高知県
- 大ア の戦い 板口学
- 製造のいたなり 工 無発息
- 大阪 北野春 2
- 北野春 2
- 北野春 2
- 北野春 2

● 中峰県 アマチュア無線 内間直載

FM音楽館

北島道 高階構築 他! 王木通常 高階構築 他! 王木通常 ファイナルファンタシー「OPENING THEME, 南田健司 ファイナルファンタン・斉、他念 宮本正典 オーバーザレインボウ 他! 米村配次 (他)1 依村寿明

● 青春曜 FRAY〜アレンシバージョン〜 他① 夜村寿明 ●宮城県

君か代行道曲 北條章一 馬車のマーチ 小糸葉閣 フラムキャノツ、タイトル) 今井治行 ●神奈川県

■ 26 34 69 ● 新潟県 Lusted Memories 他は 坪井昭幸 リ幕毎蛇ステーン4 他1 *村健太郎 茶色の小びん サ野裕之

条色のFOA 参数格之 - 高加卓 ーサリコー 有えた主体の柱・ダンション、他S 井上寺 - 彼ら甲 松野 他の 今月延さ ・タル・スプランター 加藤辰鉄 ・静岡卓

f m 8% g

●野知県 イースIII「Be careful」 原藤舞一朗 スナッチャー「JAIMEのテーマ」 長井智 イースIII「Be careful」 他② 古松園樹

● 女間で ・ 女に ・

AIR INFERNO®N FOCUS, 地で 環境数・大阪府 ANDULY 他感 福井英皇 77 チャーTWILLIGHT OF NEO XOBE CIT1, 主容処 配流 他 ラ西圭司 ●兵 地県 使明け空 他「 反合川域 RUSH HOUR 他の 河口域公 イースII「NELCOME / J. 渋井府 ドラゴンクエスト III「村」 他の 西村ギ介 ●奈良岬 真変の着 他の 野尻武史 ●和歌山岬 イース「FALACE」 他の 大客和孝 ●島根奈

民家または榕屋の音楽 他門 角見太郎

●岡山県
ドラゴンクエストII「差かなる系路」 他自 北川智昭
●広島県
MUOAI 他は 出口粉系
●山口県
イースII「サルモンの神殿」 山本銀三

・金融原 LOVE TRAIN 遠莓杉高 ●香川県 ナイトストライカ ・ラウンドクリア 他な 篠原 ス

ナイトストライカ ・フリントソリア Incompage を受援率 LUCKY HOLIOAY 古林現臣 ノーサリアン「水の洞窟」 超新学宏 イース(II サルモンの神殿、 松本造明 ・稲岡県 ・ A ・ JAX (Command 77 II) 他心 再枝玉来 グラディウス(第1ステーシBGM、 他心 山田市・

● 新本県
少暦 季虹STAGE2 高特保行
● 大分卓

昨の我か家 他 1 川野祐司
● 産児島県
ビエールボルト集 他 1 井上背一郎

ほは梅麿のCGコンテスト

イラスト部門 ●北海道 PAROOIUS 和田健一郎 ^{無機} 1 ¹ ¹ ¹ ¹ ●青森県 其以7、香港 〒 1・1・ ●岩手幣 ●皇城県

東海の学師 小林好阶 ● 確認受ける。 ● 確認受ける。 ・ 確認 ・ でする。 ・ でする。 ・ できる。 ・

● 切不平 発明 中島弘樹 ● 埼玉県 ・ギートイ2。 毎年貴昭 ● 千葉県

ポスター 楮股貫之 ●神奈川県 イ・・ケ・ 梅田博史

休息 広瀬剛 ●長野原 自然が一番/他① 渡辺城治

SATAN KIO 丸山裕治 with a smile 馬廳隆史 ELINA 川田剛生

へ成府 キャ ィ 他 - 世際武典 トリミング 福山俊敬 モデビル - 森津正臣 ● 兵職表 酒場 ●兵庫県 酒場 他① 川畑賢作 ●鳥取県 おそろい 猪口亮 小人 福永里子

● 岡山県 MASK 連野大輔 エメドラの戦士たち 大内孝之 ●広島県

●長野県 1を収る委員 記引生 ・ でせるを付 記載主 ● 三重県 あなたも当たってみます? 小方覧台

●福岡県 きえる球 大塚裕-

グーム制作的学
●常徳県
参析の会山 小野寺尊一
GALAXY FLEET 海老沢花
● 新潟県
Crystal Sasa~思しみの水陽県~ 坪井昭幸
● 英原県
Cod~Oo you believe in God~ 井ノ川野二
● 埼玉県
神の屋 岩野宗光
ハックヨイ・・とんとことんとこ 樋口哲朱
● 赤部島健男だ / 他 1 山川元
● 千里県

それで七多を買いました) ●東京都 SETTAI/ 伊藤尊大郎 ●京都府 武士道戦争 鈴木京大

●福岡県 落神・EXAMINEE 全子標答 ●長崎県 ブルーメタル 江副大 ・西崎寺 チャンピオンシップ・プロレスリング 提田教男 特徴大戦 保解変明 Willing 石井尚也

す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「〇〇」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿は厳禁。
- ●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

119/10	莎募用紙				編	北部の整理番号		
例応	:ファンダムのN画面への 身はコー。2	4	FP部門) 自作のオリジ:	ナル ②ゲー	部門N画面タイプ ムミュージック (3			イプ)
FF-0027						[ファイルネ	名]
E	フリガナ)歳。女	*「投稿ありがとう」	掲載時は本名の	みとしまっ	・ す。
主		都道府県						
2	_		_	投稿日	1991年	月		日
	②(①ではいと答えた 				はい・いいえ はありますか?ある	 方はその雑 <mark>誌</mark>	志名や作	 品名などを
	③(全員の方に)この 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C D 「参考にしたり	作品を作るときに				方はその 雑 覧 年	志名や作 月号	品名などをベージ]
	③(全員の方に)この 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C [作品を作るときに)名作品名・記事名	参考にした他 <i>σ</i>)ものや記事に	はありますか?ある	年		_

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログ ラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら 「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という 人のためには「ゲーム制作調座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅鷹のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはと くに問わない。ゲームやかんたんなツール 類、見て楽しむだけのものなどなんでもO K。

SCREENØ:WIDTH40 を実行してリストを表示したときの画面数 (ただし)画面は40字×24行として、空行 やOkは含まない)によってプログラムの長 さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1 画面タイプ リストが1 画面(24行)以内の作品
- ●RP部門 N画面タイプ
- 1画面を超える5画面以内の作品
- ●RP部門 10画面タイプ 5画面を超える10画面以内の作品
- 5画面を超える10画面以内の作品

10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけるごと。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

②プログラムの遊び方、使い方 ③使われている変数の意味と、プログラム の各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各 処理に対する評論に、フーフエリアなどの 詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラク タやBGM、シナリオの詳しい説明(図書 を参考にしたら、出版社名と号数、ページ 数など)

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ベンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ベンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること
- ★採用

採用された「Find」「F有には、焼足の調 礼と掲載誌、および作品のオリジナルPO Mカートリッジを進呈。 そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしたいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

- ★2つの奨励賞
- ●第16回季間奨励賞

10月号から12月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第18回季間奨励賞の発表は、1992年1 月号のプログラムコンテスト結果発表と あわせておこないます。ただし、プロコ ン受賞者は除くこととします。

●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部 130至作品のなかがら、もっとも完成なが高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにからる。ツールを食用した場合は少ました。から投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクに セーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙 1 枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをごされば別紙につけてほしい。

- ★郵送にあたっての諸注意
- 「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニッ折筋禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテープ を包む。
- ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎/)のオリジナルプログラム。F M音源使用のものも可。

M音源使用のものも可。 ●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

- ●自由部門
- 題材は自由。センスの見せどころ。 ★規定・

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号

②タイトル

③プロプラムを作成したときに参考に。た

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、 29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。 得意なほうに応募してほしい。どちらの部 門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部 門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラム でも、市販のグラフィックツールでも、本体 に内蔵されているCGツールを使ったも のでもかまわない。

- ●紙芝居部門
- 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- ・イラスト部門
 - 1枚ものの静止画作品。
- ★応募書類の規定
- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙 1 枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。 ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

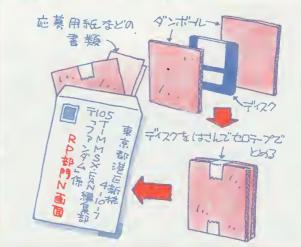
①住所·郵便番号·氏名·年令(学年)·電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法



●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみ八ガキをご利用ください。 回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは11月30日必着。 当選者の発表は1月日日発売の本 誌2月号の欄外でおこないます。

■アンケート

- 1 あなたの持っているMSXは 次のどれですか。いすれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。
- **OMSX** @MSX2
- @MSX2+
- @MSXturboR
- 2) 今後、turboR(A1GT)を 買う予定はありますか(①で④以 外の人のみ答えてください)。
- ()もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ⑤買うつもりはない
- 3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③增設RAM(MEM-768)
- *۵*プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用 て代用している場合を含む) ⑥アナロクRGBディスプレイ ⑦モデム 国マウス 9MIDI 楽器(音源モジュールも含む)
- ⑩どれも持っていない ⑪その他(具体的に記入)
- 4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。 3.の番号で答えて ください。
- 5 MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまて番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ GCG Gビデオ編集
- **のコンピュータミュージック** ⑤ビジネス ⑤学習 ⑩その他
- 6 表1のソフトのなかで次に買 おうと思っているものを 1 つだけ 番号で答えてください。
- 7 表1のソフトのなかで本誌で 特集してほしいゲームを3つまで 番号で答えてください。
- 8 表1のソフトのなかで、あな たが実際に遊んでおもしろかった

- ものを日つまで番号で答えてくだ さい。
- 9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。
- 10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。
- 11 今月のスーパー付録ディスク (表3)のうち、おもしろい(または 役にたった)内容を3つまで順に 答えてください。
- 12. 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、遊んで(見て)つ まらなかったものを順に3つまで 答えてください。
- jī あなたの持っているMSX2 2+ turboR以外のパソコ ン、ゲーム機はどれですか。番号 に〇をつけてください。
- ①ファミコン(スーパーファミコ ンも含む)
- ②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286も含む) 6FM TOWMS 9X68000 ⑧ゲームボーイ ⑤ゲームギア ⑩その他(具体的に記入)
- ①どれも持っていない
- 14 あなたがふだんよく読む雑誌 を表4のうちから3つまで番号で 答えてください。
- 15 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 DWHERE'S @tothoos んっ ③WALL2 ④ナイトレ ース ⑤Ounking Warrior ®キック・バトル ØGUN² ® 熊王 9MOLE ⑩どうくつた んけん ①温泉紀行 ⑫タコ呂イ カー ③どれも興味がない
- 16 今月号のFM音楽館の記事で 気に入った順に3つ番号を書いて ください。

(1) The Labyrinth of Oevil ②ソーサリアン「盗賊達の塔·メジ ャーデーモン」 ③ソーサリアン 「アンナの竪琴」 ④ストライクフ ァイター「HYPER HOP PER」 ⑤ウィザードリィ3「ボ ルタック商店」 ⑥パロディウス 「第四惑星のテーマ(お菓子の世 界)」 ⑦シャロムのBGM ®音 楽の知識 ⑤どれも気に入らない 17 業務用、ファミコン、PC88 98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

Na	プレゼントソフト名 掲載ペーン
1	伊忍道・打倒信長4
2	幻影都市10
3	サーク・ガゼルの塔20
4	キャル・・・・・・106
5	ピーチアップ総集編 2 (笑) 107
6	ディスクステーション31号108
7	ピンクソックス 7

表2 今月の記事

No. 記事名

- 表紙 <FAN ATTACK>伊忍道、打倒信長
- < FAN ATTACK > 幻影器市
- 十字軍
- FAN STRATEGY
- 記憶のラビリンス BASICビクニック
- <ファンダム>ゲームプログラム
- <ファンダム>ファンダムスクラム
- <ファンダム>スーパービギナーズ講座
- <ファンダム>マシン語の気持ち
- <ファンダム>アルゴリズム甲子園
- FM音楽館
- ゲーム制作講座
- 新ターボR「AIGT:の可能性を探究する
- パソ通天国 ほぼ梅度のCGコンテスト
- AVフォーラム
- < FAN NEWS > # + JL
- <FAN NEWS>ピーチアップ総集編2(笑)
- 今月のいーしょーく一情報
- DN SALE
- CDMING SDDN
- < 特別付録>スーパー付録ディスク

今月のスーパー付録ティスク

No. コーナー名

- 「幻影都市」幻影音楽館 ファンダムGAMES
- ファンダム・サンブルブログラム
- FM音楽館
- AVフォーラム
- ほほ梅磨のCGコンテスト
- MSXVrew
- 8 パソ通天国
- ゲーム十字軍
- 10 あてましょり
- 11 オマケ

Nn 雑誌名

- I MSXマガジン
- コンプティーク
- ゲーメスト
- ボブコム
- マイコンBASICマガジン
- その他のパソコン雑誌 ゲームボーイ
- ヒッポンスーパー

- ファミリーコンピュータマガジン
- (解)スーパーファミコン その他のファミコン雑誌
- 15 PC Engine FAN
- 月刊PCエンジン
- 17 願PCエンジン

- No ソフト名
 - R-TYPE(アールタイプ)
 - 着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン アレスタ2

 - イース田

 - 維新の崩 伊忍道・打倒信長
 - AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
- MSXView
- F-Iスピリット
- エメラルド・ドラゴン
- SDスナッチャ
- SDガンダム ガチャポン戦士 2
- 王家の谷・エルギーザの封印
- カオスエンジェルズ
- ガリウスの迷宮
- キミだけに愛をい
- 20 キャル
- ぎゅわんふらあ自己中心派
- 銀河英雄伝説シリーズ
- 23 クォース 24 グラディウス 2
- グラフサウルス 25
- クリムゾンシリーズ 26
- 激突ペナントレース 2
- 幻影都市
- コラムス
- 30
- サークロ
- サーク・ガゼルの塔
- 沙羅曼蛇
- 三国志
- 三国志川 THEプロ野球激突ペナントレース
- 38
- シュヴァルツシルトII
- 40 水滸伝 41
- スナッチャ スーパー大戦略 42
- 43
- 45
- 地望RAM (MEM-768) 46
- 48 大航海時代
- 49 ディスクステーション各号
- 提督の決断 50
- 53 精神都市
- ドラゴンクエストロ
- ドラゴンクイズ ドラゴン・ナイト
- ドラゴン・ナイトⅡ
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説
- 信長の野望く全国版>
- 信長の野望・戦国群雑伝
- 信長の野望、武将風雲録
- 62
- 63 パロディウス
- ピーチアップ各号 65 ピーチアップ紅集編2(笑)
- ViewCALC
- ファイナルファンタジー
- 69 ファンタジーN 70 ファンダムライブラリー各号

- ブライ上巻
- 75 FRAY
- 魔 織物語 | -2-3 MIDIサウルス
- ラスト・ハルマゲドン
- ランベルール ルーシマスター三国革優伝
- ルーンワース
- ロードス島戦記
- 85 笑っせえるすまん
- ●10月の当選者の発表は54ページからの欄外で発表しています。



ただ、友に全うために旅にでる。

仲間がいるから、

心か一話せる仲間がいるから、

緒にザ・ルンクスを創ってきた仲間がいるから、

は旅にでる。こんなに遠く離れてたってかまわない。

なぜなりいらはザールクス、

愛と勇気と友情に個しているから、

できないことは一もロい

・北は北海道から南は九州・沖縄まで、仲間を結ぶザールクスのネットワーク

■全国ネットのザ・リンクスだからできる・・・地域別ネットメニュー

ホットネット北海道/仙台ネット/千葉ニッポンイチ/埼玉BBS/東京ステーション/ポートタウン横浜/静岡BBS/なごやか名古屋/古都・京都おいでやす/すっきやねん大阪/神戸ポード/四国BBS/広島BBS/山口BBS/海のなかみちBBS/フリートーク長崎

■同世代の仲間だからこそ話せる事もある・年令別ネットメニューネオッ! 中学生BBS/ハイスクールBBS/18ー22歳のBBS/23ー29歳のBBS/30歳以上のBBS

■会員が企画から運営まで一手に行う…企画ネットメニュー(一部) ポエム♡ボード/お笑いプルトニウム/グリーンエイドBBS/いざかや・やすらぎ/プロレスリングシアター/りいな♡探偵事務所/まいくろで一た

・他にも、ボップス/ロック/旅行/シネマ/アニメ/自動車/バイク/ □Fロ/お料理などなど、同じ趣味をもった仲間が集まるコーナー もあるし、5人以上の賛同者を集めれば、自分だちの手でオリジナ ル企画のネットだって作れてしまう。

いま入会するとこんな特典もついている/ ①入会金2,000円、年会費3,000円ともにナシ。 ②6ヵ月分の基本料金3,000円だけで、1ヵ月80分までなら無料でアクセスできる。 ③なんと、パソコン通信に必要な専用モデムがブレゼントされる!

(ザ・リンクスへの資料請求・入会申込みは)

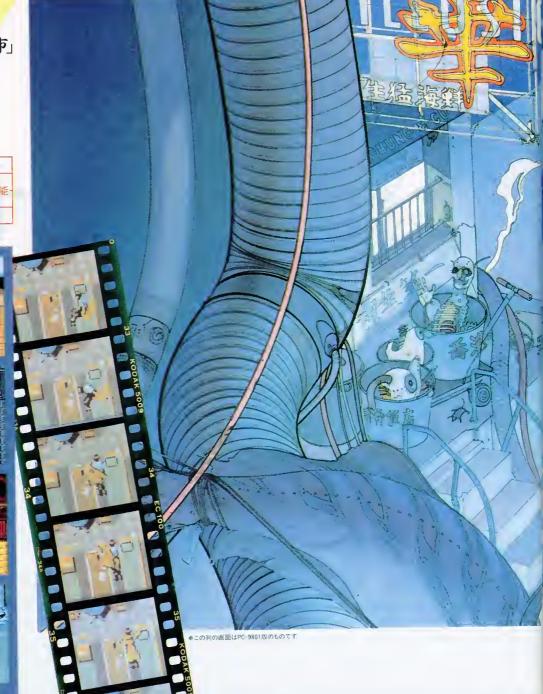
右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット㈱ リンクス事業部 (お問い合せ)0120-251-063(フリーダイヤル) WANTER STATE

目覚めよ。――科学が創る影なる都。

PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応 R 専用 を MIDI MSX-MIDI対応

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

サイバーパンク!! 超伝奇RPG「幻影都市」 11月下旬発売予定! ¥9,800(統列)



サイバーパンク・超伝奇RPG



株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482 最新ソフト インフォメーションダイヤルノ ☎0593(51)3611









この冬新登場のAIGTの魅力を大分析!

ターボトの新製品「A 1 GT」の特長である、 MIDI対応や, 512KBのRAMは, はたし てどのような役にたつのだろうか。「GT」は MSXのスターとなれるだろうか。

91年冬、A1GTと りえちゃんに話題集中

新ターボ日登場のニュースは いちはやく全国を駆け抜け、い まや宮沢りえちゃんの写真集の 次にみんなが関心を寄せている 話題といえる。すでに、Mファ

ン川月号情報で紹介したとおり、 その特徴は「MIDIインター フェイス搭載」、「「MSXVie W」標準装備」、「メインメモリ 512KB」ともりだくさんだ。

いままでのMSXユーザーか らすれば「ゼータク」といわれそ うなこれらの機能が、例えばユ

ーザーにとってはどういうメリ ットがあるのか、また、ソフト ハウスにとってはどこがおいし いのか、といったところをメー カーやソフトハウスなどに聞い てみた。

結論から先に言ってしまえば, オーディオ(A), ビジュアル(V)

の機能をより充実させた低価格 のAVパソコンといえる。「ゲー ムで遊ぶばかりがパソコンじゃ ない」という言葉が似合うパソコ ンだが, ユーザーのみならず, ソフトハウスにとっても食指が 動くマシンみたいで、ゲームの ほうもけっこう期待できそう/

これがA1GTの3大特長だ

MIDI機能搭載

MIDIとは、Musical Instrument Digital Interface(ミュー ジカル・インスツルメント・デジタ ル・インターフェイス)の略で、す なわち楽器とコンピュータとをつ なぐためのインターフェイスの規 格のこと。

これを内蔵することによって、 GTからの命令で外部のMIDI音源 内蔵の楽器を演奏することができ る。これを駆使すれば、1台で複 数の楽器を同時に演奏することも できる。音色の美しさは、外部に 接続する楽器にもよるが、楽器そ のものの音を出すことができると



いうことは、楽器でないパソコン から出す音よりもより音楽に適し た音がでることは確かだ。

MIDI機能を使った演奏を考えれ ば、作曲するときにもそれぞれの 楽器の特色をいかした使い方がで きるはず。MIDI対応のゲームなら ば、ライブの演奏をBGMにしてゲ ームをプレイできる。盛り上がり かたもだんぜん違ってくる。

RAM512Kバイト

STでは256KBだったRAM が, 倍の512KBになった。この大 メモリはファイルの形式で利用す ることもできるし、画像データを あらかじめ記憶させておくことで データの読み書きをあらかじめ行 い、ゲームの進行をスムーズにす ることもできる。

とかくデータの量が大きくなり

がちなアドベンチャーゲームの画 像データや、RPGのマップのデー タなどの読み書きも、プレイの集 中を削ぐことがなくなるだろう。

また、大量になることうけあい のMIDIデータを確保することで本 格的な音楽演奏を行うことも可能 にしている。 さらに、 うれしいこ とにはPC98の640KBにも近い 容量であることから、98からのソ フトの移植もよりやりやすくなっ ている。

MSXView標準装備

マウスによる簡単な操作でいろ いろな命令をパソコンに出すこと ができるGUI(グラフィカル・ユー ザー・インターフェイス)によっ て、キーボードによる操作が苦手 な人でもパソコンでいろいろなこ とができるようになった。 GTで は、MSXターボR用のGUIである 『MSXView』が標準装備された。ス イッチを入れるとともにこの 『MSXView』が立ち上がる。面倒な コマンドを入力する作業が省かれ ただけでなく,本体内のROMに内 蔵されたため、ディスクからのデ

- タを読み込む必要もないのでス ムーズに動いてくれるのがうれし とれたする?





国産パソコン初のMIDI機能搭載!

国産初のMIDI標準 搭載パソコンなのだ/

おどろくなかれ、GTは、国産では初のMIDI内蔵パソコンなのだ。オーディオ機能を充実させたという点では、他の上位のパソコン以上の充実ぶりをみせている。

MIDIは、楽器の音を生かした音色でプログラミングができる。あらかじめ演奏する楽器を想定してソフトを制作すれば、それぞれの楽器の音色を生かした演奏ができる。

ところで、最近はゲームの音楽も本格化してプロのミュージシャンが作曲することが多い。 こういうとき、ミュージシャンの人々はけっこう98のMIDI



●MIDIで複数の楽器をつなげることもできる(本体サンブルソフトより)

ソフトなどを使って楽器から音を入力しながら作曲したりする。MIDIとは、前のページにも書いたが、楽器やコンピュータの間のデータのやりとりをするための約束だ。これは、モニタやブリンタの出力と同じように、パソコンの機械に左右されることがない共通の規格となっている。だから、基本的には、PC 98のMIDIデータもMSXの



OMID対応ソフト「μ・SIOS」のタイトル画

MIDIデータも同じだ。

詳しくはカコミを参照してもらうとして、いままではこれらの98のデータをいちいちFM音源用にコンバートしたり、音色を細かく対応させたりする手間が非常に面倒で時間がかかったそうだ。それが、MIDI対応のソフトということになれば、あらかじめMIDI対応の条のまま移植することができるばかりでなく、作ったときのそのままの音で再生させることができるわけだ。

少なくとも、MIDI対応の ゲームソフトは, ミュージシャ ンの感性をそのまま表現するこ とができるし、98からのMID | データの移植もかなりスムー ズに行えるようになる。 事実, 現在マイクロキャビンで制作進 行中の「幻影都市(イリュージョ ンシティ)」の音楽はミュージシ ャンが98のMIDI対応ソフト を使用して、これをMSX用に コンバートして作っているとい う。ゲームを盛り上げるのに重 要な役割を持っている音楽が、 より多彩な表現力を持ってくる。 さて、MIDIはいまやプロ

のミュージシャンからアマチュアまで広く使われている。10万円以下という低価格のMSXでミュージシャンを目指すというのも、悪くない。しかし、残念なことに本体だけではベーシックのコマンド(PLAY文)を使うしかこのMIDIデータを作ることができない。これでは、せっかくのGUI搭載のパソコンが宝のもちぐされとなってしまっ

そこで、われらがビッツーが 現在作成してくれている、マウスの操作で簡単に $M \mid D \mid$ 対応 の曲を作れるソフト $\mu \cdot SIOS$ (ミュー・シオス)」を紹介しよう。

本体発売直後の11月末に発売の「µ・SIOS」は、セミプロやプロのミュージシャンでも使えるだけの本格的な機能と、マウスで操作できる簡単さをかねそなえている。16トラックで最大各16音の設定が可能。外部のMIDI対応楽器からのキーボードでリアルタイム入力した音をデータとして取り込んだり、取



O「µ・SIOS」のメイントラック画面。各トラックナンバーなどが表示される



○楽器による音の入力以外は、すべてマウスで操作できる。

り込んだデータの編集や演奏, ディスクへの記録・再生などが アイコンをクリックするだけの 操作でできてしまう。

さらに、A1STユーザーの ために、M1D1インターフェ イスと256KBのRAMを内蔵 したカートリッジ「μ・PACK」 が年内には発売される予定だ。 STユーザーもさらにミュージ シャンに近づけるというわけ。

98のデータが使えるで、

PC98のMIDIソフトは「ミュージ郎」、「ミュージ君」などがあるほか、リットーミュージックなどからMIDI用のデータ集などが出ている。これらのMIDIソフトでつくられたデータは簡単なコンバートでGTでも利用できる。

ビッツーから11月末から12月の あたまに発売される予定のデータ コンバート用ソフトを使用すれば、 細かいプログラムをしないで簡単 に98データを移植できる。友達に 98ユーザーがいればMIDIデータを ちゃっかりゆずってもらえるね。



CM-32Lがおすすめ!

すでに紹介したが、MIDIインターフェイスだけで音が出るわけではなく、これにMID内が応の音源(とステレオなどの音を出す装置)や、音源を内蔵したキーボードなどの楽器が必要となる。

ゲーム音楽などのデータはあら



かじめ対応した楽器以外では微妙に音色が異なるというので、必ずしも高ければいいとも限らない。ローランドのCM-32Lは価格も6万9000円と手頃で、しかも「幻影都市」のMIDIデータは、このCM-32Lでの演奏を想定した音づくりとなっている。このほかにも、98などでもCM-32L対応のソフトが多いので、移植されたソフトが対応する場合が多いといえる。

MSXView標準装備で使いやすさ抜群!

究極のAVパソコンの スタイルをほぼ実現

スイッチオンでいきなりMS XVIEWが立ち上がる。ソフ トやファイルの操作に、わずら わしいコマンドやプログラミン グを必要としない理想的なパソ コンのスタイルが、このMSX Viewの装備で一つの完結を みたといっていいだろう。GU |(グラフィカル・ユーザー・イ ンターフェイス)を標準で装備し たパソコンには、アメリカ・ア ップルコンピューター社のマッ キントッシュがあるが、価格の

手頃さでは、このA 1 GTに軍 配が上がる。また、スーパーイ ンポーズ機能やビデオ信号の取 り込みといったビジュアル面の 機能, FM音源, MIDI対応 といったオーディオ機能の充実 でもマッキントッシュにひけを とらない。

この、マッキントッシュとA 1GTとの共通点はAV機能の 充実とGUIだ。この2つの特 長が導き出すパソコンの姿とは なんだろう。それは、だれでも が簡単に使えて、しかも楽しい パソコンではないだろうか。こ れは、簡単なようだが、実際に

実現しているパソコンは少ない。 しかも、単なるゲームマシンと してではなく、 さまざまな創作 活動に利用していける道具にま で引き上げるのはむずかしい。 それにはどうしても機械のスペ ックだけでは解決できない。人 間と、機械であるパソコンとの 対話を行うためのインターフェ イスが高度でしかも操作が簡単 である必要がある。A1GTは、 MSXViewでその環境をほ ぼ実現したといえる。

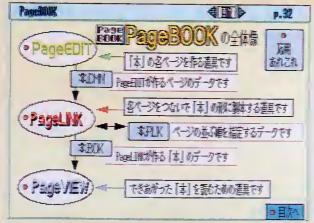
アプリケーションの充 実が今後最大の課題

しかし,いまのところ「ほぼ実 現」というところまでで、「完全 に実現」したとはいいがたい。そ れは、こうした環境のもとで利 用できるソフトがたくさん市販 され、それぞれのソフトが同じ GUIのもとで利用でき、しか もデータを互いに利用できるよ うにまでする必要があるからだ。

例えば, ワープロで作成した 文書と、CGソフトで作成した 絵のデータと、さらに自然の音 やビデオ入力による自然画など を扱えるツールからのデータを, DTPソフトで統合・編集して、 日記や学校新聞を作ったり、そ れを今度は通信ソフトでBBS に送ることができたりと, すべ てがMSXViewのもとでデ 一夕の互換性をもって行われる ことによって、はじめて真価が 発揮されるのだ。

例えば、せっかくMIDI対 応なのだから、現在は対応して いないMIDIの操作もVie W上でできるようなアプリケー ションソフトが欲しいし、さら にビデオのスーパーインポーズ や、アニメーションといったビ ジュアル関係のアプリケーショ ンだって充実させてほしい。い まの『PageBOOK』にア ニメーション機能を盛り込んだ り、ビデオの自然画を取り込ん だりできるようにどんどんバー ジョンアップしてほしい。

こうしたことは、アスキーが 自社内でView対応のソフト を作っているだけではとうてい 実現できない。もっと多くのソ フトハウスがMSXViewの 環境の下でのソフトが作りたく なるような環境作りを、MSX の産みの親でもあり、いちばん 大きな理想を持っているアスキ ーに, がんばってやってほしい。



●「PageBOOK」による「絵本」作りの工程(本体デモソフトより)

A1GTの電源を入れると、まず 現れるのが、『Visual SHELL(ビ ジュアル・シェル)』による画面 だ。画面上のアイコンをマウスで クリックすることで、ソフトの実 行やデータの呼び出し、書き込み が簡単にできる。

この『Visual SHELL』も含め、

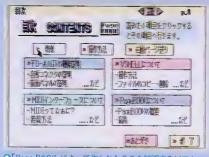
Viewについてくる「5つの機能」と 呼ばれる付属のソフトは、Viewの 使いやすさを生かした優れたツー ルたちだ。

文字編集のできる『View TED (テッド)」、図形や表などを正確な 比率で描ける『View DRAW(ドロ ー)」, 白黒のお絵描きソフト『View

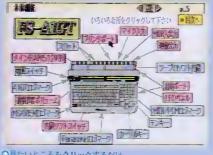
PAINT(ペイント)」、そしてこれら のデータを統合・編集してプレゼ ンテーションや電子紙芝居を作る ことができる『Page BOOK(ペー ジブック)」など、使いやすいGUI を生かしている。

特に、『PageBOOK』は、マッ キントッシュのハイパーカードと 呼ばれるカードの形で情報を処理 するツールに非常に似ている。今 後、これにビデオの画像や、自分 の写真などを読み込んで使うこと ができれば、カード型のデータベ ースに発展する可能性もある。

今後のアプリケーションの充実 に期待したい。



●「Page BOOK」によって作られたG T を説明するソフト



○見たいところをクリックするだけ



○図解で解説もわかりやすくなる

RAM512KBでソフトの楽しみ倍増だ!

MIDIの機能をとこ とん生かすRAM増設

RAM(ランダム・アクセス・ メモリ)とは、字のごとく、電源 を入れている間は、データの読み 出し、書き込みが自由にできるメ モリのこと。あらかじめ,パソコ ンを動かすためのプログラムや 命令が書き込まれ、読み出しだ けしかできないROM(リード・ オンリー・メモリ)と比べて, 自 由にメモリを使うことができる。 このRAMには、たとえばゲ ームソフトなどで遊ぶ場合,あ

らかじめ、プログラムを読み込 んでおいて、RAMに書き込み、 それを走らせることによって稼 働させる。また、キャラグタや マップのデータなどをディスク からここに書き込んでおいて必 要なときにすぐに読み出したり、 書き込んだりできる。ディスク から読み出すのとは違い、高速 に処理できるのが強みだ。

GTでは、このRAMの容量 が、STの256KBの倍の512K Bに増えた。メモリの増加は,

なによりもこのGTの特徴の1 つであるMIDI機能を生かす 働きをしている。「MIDIのデ ータは1つでも20から30KBも ある」(マイクロキャビン・中津 さん)というから、曲を演奏する には、非常にたくさんのデータ が必要になる。これを演奏の夕 イミングに遅れることなくスム 一ズに送り出すには、容量の大 きいRAMが必要だった。そも そも、このRAM512KBという のは、MIDIの機能を生かす ために考えられたという。 実際, M | D | 機能をふんだんに使っ たマイクロキャビンの「幻想都

市(イリュージョン・ シティ)」ではMID | データのために, RAMのほとんどを 使っているという。 しかし、MIDI データの蓄積のため

にだけこの512KBを 使うのはちょっとも ったいない。たとえ

るために、日AMをハードディ スクや磁気ディスクのようにフ アイル形式で管理して, データ のやりとりをすれば、ワープロ 作業や、データのやりとりを頻

ば、素早い作業をす OMSXのタイトル下に輝ける512の文字が

繁にするソフトの場合, 非常に スムーズで都合がいい。このR AMの利用のしかたしだいでは, とかく「遅い」といわれる点をう まくカバーすることができる。

上にも書いたように、今回の「幻 影都市」では、MID機能をふんだん に活用したため、256KBのメモリ をほとんどMIDIデータのために使 ってしまったそうだ。それだけに、 MIDIの音の迫力を試してみたいと 思う人も多いだろう。

マイクロキャビンで「幻影都市」 の制作を担当した中津さんは「も し、これだけのメモリをMIDI以外 に使うことができたとしたら、例 えば、RPGのマップの移動など で、扉の出入りなどのときによく ある細かいディスクアクセスがほ とんどなくなるだろうし、また、 アドベンチャー・ゲームで,何か キャラクタが出るときに必ずデー タアクセスするといったもどかし さもなくスムーズにキャラクタを 登場させることができる」など、大 容量のRAMを利用することによっ てゲームがいかにおもしろくなる

かを説明してくれた。

また,512KBを半分にして.256 KB+256KBとして使用すれば、 A1STとの互換性を保ったソフト が作れる。

それから、RAMが多い点で、P C98のゲームを移植しやすくなっ た。98のソフトがA1GT対応で登 場する可能性も少なくない。RAM が多いとゲームも楽しくなる。

ムもツールも2倍楽しもう AIGTでゲ

マッキントッシュを超 える日は来るか

STからのモデルチェンジと して登場したA1GTだが、こ うして見ると、かなりの違いが あるようだ。「MIDI機能搭 載」,「MSXView標準装備」, 「RAM512KB」といった特徴 は、それぞれが影響しあって「使 いやすいパソコン」としてのM SXの1つの完成した形を見せ てくれた。このままこれがうま く成長していってくれれば、い つの日かマッキントッシュを追 い抜く日もくるかもしれない。 残された問題は、MSXView の環境下でのアプリケーション ソフトの充実だろう。「メモリや 処理速度などなど厳しい環境の MSXでソフトを作るのは、98 やX68000でソフトを作るよりも もっと手間ひまがかかる。それ が、さらにViewのもとでの ソフト制作となると制約がさら に増えるだけよけいに難しい」と いう、ソフトハウスもある。し かし、ソフトの開発のための環 境も次第に整いつつあるようだ。

アスキーは、自社で『麻雀悟 空・天竺への道。を12月に、『ベ ストプレイベースボール』を来 年春に発売するほか、「MSX Data Pack」のターボR版を 今年末に出す。他のソフトハウ スもこれを活用してどんどん ソフトを出してほしいものだ。

また、ビッツーは、前ページ で紹介した『µ・SIOS』と98 MIDIデータコンバート用の

ソフトといった音楽ソフトのほ かに、来年にかけて簡単な動画 を使った絵本ソフトのようなも のを発売する。GTのAV機能 を生かしたツールソフトを充実 させようという意気込みが感じ られる。

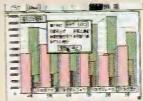
MSXView対応ソフトの ための開発ツールが充実してく れば、ビッツーさんも対応のツ 一ルをどんどん出してくれるこ とだろう。

AV機能とGUIが充実した A1GTは、ゲームソフトの楽 しみをよりいっそう深めてくれ ている。しかし、パソコンの使 いやすさと楽しさをとことん味 わおうとするなら、ツールソフ トを活用して、絵本なりデータ ベースなり、自分なりの作品を

いろいろと作ってみるのもいい かもしれない。パソコンが持つ 道具としての便利さを改めて感 じることができるだろう。



市」は11月末発売予定



OView対応の「View CALC(カルク)」も近々











リアルタイムでおしゃべりするチャットはパソ通の大きな魅力だ。パソ通の達人たちはチャットでなにをおしゃべりしているのだろう? すごく知りたい……。

ちょっとのつもりがチャットにはまる

パソ通をはじめたなら、一度 はチャットをやってみるといい。 なんといってもリアルタイムで たくさんの人と話ができるのが 魅力だ。たくさんの人と話すと いうことはホストの回線数が多 いほうが有利。いきおい、チャ ットするなら大手ネットという ことになる。でも、大手ネット は常連同士がものすごいスピー ドでタイピングしているので、 初心者はとてもじゃないけどつ いていけない、見守るしかない (ロムと非難されるかもしれな いが)。右にチャットの画面と解 説を用意した。これを見ながら、 チャット独特の会話の流れを身 につけよう。

画面

MAGIC おはようさん! らんでい おはようございます ときちやる おはよう! ぎよび はにょん

KATANA ガゼルの塔買いました?>らんでい MAGIC 今年の大洋はメタメタだった(::) らんでい まだなんですよ(::)>KATANA

ときちゃる ぼくは西武です。ホクホク(^^) KATANA 大洋なんてあった?>MAGIC KATANA 買っちゃった(^^)>らんでぃ

ぎよび さっきまでやってた(^^)>らんでい MAGIC やかましい>KATANA

らんでい う~はやくほしい! ときちゃる じつはぼくもガゼル買いました(^^)

MAGIC へへん、ワシも買った(^^) KATANA きっともう売り切れてるよ ぎよび そういえば、近所にはもうなかったよ らんでい え〜ん(::)

解説

チャットはたいてい、左にハンドル名(ペンネームのようなもの)、右にメッセージという形になっている。礼にはじまるチャットでは「おはよう」にもいろいろないい方があるのだ。研究しよう。

会話のなかに出てくる「>」というのは個人にむけたメッセージだ。とはいってもチャットしている全員にも見えるのだけど……。

チャットではこのように、いくつもの話題が交錯することが多い。話がわからなくならないように、「>」などを使っているのだけど、返事を書いている途中にもどんどんメッセージが書きこまれていくので、ちょっと見ただけでは話がみえなくなる。

そのうちに話題が自然淘汰(とうた)されて、だいたい1つの話題になっていく。この場合は大洋の話題はじょじょに消えていって、ガゼルの話がこのチャット共通の話題となっている。このように、いくつもの話題が発生と消滅をくり返しながらチャットは進んでいくのだ。

ログイン日時:10月1日あめ アクセスしたネット:ニフティサーブ

(40)

(MSXフォーラム・リアルタイム会議)

MSX青年隊RT

o 定例リアルタイム会議は、毎週土曜日21:00からです。 o MSX青年隊RTも毎週火曜日20:30から行っています。

ということで、大手ネットの 代表格ニフティサーブのMSX フォーラムに今月もお世話にな ることにした。ここでは毎週土 曜日に定例のリアルタイム会議、 火曜日にMSX青年隊RT(チ ャットはそのときざきによりリアルタイム会議とか日下とか呼ばれる)が行われている。今回はMSX青年隊日下におじゃましてみた。そのまえに出演者の面々を紹介しておこう。

チャット出演者の紹介			
MAGIC	パソ天の担当者。日経MIXでチャットを覚える。		
ユック	取材をはじめて最初に出会った人。学生みたい?		
もりた	会議室にもある「MSX青年隊」を仕切っている人物。		
RAITA_NOM	数々の有料ネットのIDを持つアクティブユーザー。		
IVS	ファンダムの1画面プログラムには感心しているとか。		
えふびい	MSXでCGをやっている。最近PC-98を手に入れた。		
F-みらあ	自宅にあるPC-286もJ3100もMSXのサブ機だそうだ。		
いなばくん	MSXのラップトップ型がほしいそうだ。		
チョットダケLIM	本当にちょっとだけいて、帰ってしまったような。		
KEMO	F1XDJをセパレートに改造してしまったつわもの。		

© ちょっとパソQ

先月号でこんな(;;)マークを見ました。これはいったいなんでしょ?(大阪府/河内豊・16歳) このマークは表情をあらわしているのです。(;;)は泣いています、(;+)でも泣けます。 $(^{\wedge})$ は笑い。 $(^{\wedge})$ は喜んでます。 $(^{-})$ とかm(,.)mはあやまってます、あるいは頼んでいます。 $(^{\wedge};$ はポリポリ、 $(^{\wedge};)$ こう書く人もいます。 $(^{-})$ ルでもな(,.)は注目という意味です。

(1,MAGIC)だれかおらんか~~。 (1,MAGIC)お~~~い (1,MAGIC)お~~~~~~い

20時30分からやってるという から来てみたけど……だれもい ないじゃない。

待つこと5分、やっとメンバ 一が集まってきて、チャットら しくなってきた。当然、最初に みんなで自己紹介をするのだ 「こんばんわー」とかね。さてい よいよ本題へ。

(1, MAGIC)とりあえず、みなさん、M・FAN知ってますよね(^^; (1, RAITA_NGM)しつてます(かってないけどm(,_,)mt-シフウナイ) >MAGIC (IC (1,ユック)しつてます (一応・・・・をいをい) (1,エック)しつてます (一応・・・をいまい) (1, MAGIC)はいはいー〉RAITA (1, RAITA, NON) (ちなみだ、 M マガも、かってないなった、しかに、かってないなる、たしかに (1, RAITA, NON) 〇ト! FMは〇ト! FM は 〇ト! FM は 〇ト

う~ん、ここはあまりMファ ンを読んでる人がいないみたい だぞ、がんばって宣伝しなくっ ちゃ。とりあえず付録ディスク の話でも……。

草ネット

(1, MAGIC) ディスクが付無になったんですが、知ってます? (1, もりた) ほんでータを話覧に? (1, もりた) 買いました。 (1, ユック) げげ、3。5 " ふろく (1,ユック) がが、3.5" ふうかあ (1,MAGIC) おお! THANKS (1,MAGIC) ーンもりた (1,もりた)でも チトタカイ (1,もりた)でも チトタカイ (1,ものに) はは・・・ (I,MAGIC)-_-(I,RAITA_NOM)しってます。それ で、 其えない 9 8 Øもするんだ。 もの(^^;(^^;

980円という値段が高いと感 じている人が多いようだ。この あとディスクの中身の話をへて、 新ターボ日の話へ。

(1, MAGIC) 次のMSXって、どうなると思う?唐奕だけど、 (1, RAITA_NON) いわゆるA1GT ? > MAGIC ユック)うむむ。会議室もその でもりあがつてるにゃあ>MA 図 GIC (1, I V S) 出るまで判らない (1, I AGIC) そう。う~ん。さすが にみんな知ってるな

パソ通をやっていると、雑誌 に載るよりもはやく新機種の名 前を知っていた。う~ん、いっ たいこの情報はどこからくるの だろう? そんなことを考えて いると、また新しい人がやって きて、開口いちばん……。

(1, えふびい)ところで、(1, ドーみらあ)はい?>えふびい (1, えふびい)新機器の監察とか (1, えふびい)新機器の監察とか (1, えふびい)ないですか? (1, えふびい)ないですか? (1, れんびい)が規密のこと? (1, えんびい)そうです (1, RAITA, NON)) えんびい (1, MAITO) ~ 人。どうしようかな〉えふびい (1, BAITA, NON)) だそうだ(^^;(^^;(-1)) (1, BAITA, NON)) だそうだ(^^;(-1)) (1, BAITA, NON) だそうだ(^(-1)) (1, BAITA, NON) だそり (1, BAITA, NON) だそり (1, BAITA, NON) だそり (1, BAITA, NON) だそり (1, BAITA, NON) ((1, MAGIC)はは。 (I, X A びい)なるほど (I, X A びい)なるほど (1, F - みらあ)まだまだ・・・

ななかから2つのネットを紹介し

毎回、草ネットの募集をしていた のだけど、ぼちぼちホストさんか ら手紙が届きだした。今月はそん

タウンページ

●通信制御手順 文字コード:シフトJIS 適信透表:300/1200/2400bps 通信方式:全二重 データビット長:8ビット バリティー:なし ストップビット:1ビット フロー制御:おこなう(XON) シフト制御:おこなわない(SOFF) MNP:クラスちまで対応 ゲストID:GUEST ゲストバスコード:な1, ゲストパスワード: なし ゲスト利用の制限: なし

ケスト利用の制度、なし オンラインサインアップ:あり ●ブロフィール 入会金:無料 安貴:無料 所在地:東京都町田市 アクセス電話番号:0427-95-3421 回線数: 1 運営時間:24時間

会員数:100人 開局日:1990年3月12日 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

.) (1,RAITA_NOM)うーむ、そうです か(^^)>MAGIC (1,MAGIC)(^^;) (1,RAITA_NOM)類神、類神(^o^)> MAGIC で、セパレートキーボードとかさ (^^) (1,F-みらあ)私としては・・・ (1,F - からめ)私としては、 G T - S とか G T - R よりも D a n g a n のが好きだぞ(^^; (1, え 本 び い) タ - ボ の 次 は ス - パ - チャージャーでは ス - パ (1, M なばくん) え ~ い ! 6 M H z ではしつてなさい^^; > F - みら ではしつてなさい^^;>F-みら あ。(1, MAGIC)どつひや~~~! (1, RAITA, NON)かつ飛びSTとか 、できんかね?〉いなばくん (1, F - みらあ)(こーゆー奴等な のね・・・こいつらは)(^^;>MA

かくして、執拗なみんなの追 求を振り切って10月8日のMフ アンの発売日まで、新ターボ日 A1GTの話は一言もしゃべら なかったのでした。

ようと思う。ただ紹介するだけで は芸がないので、今月の特集に合 わせてチャット形式で2人のホス トさんにネットの特徴なんかを取

誌面では書ききれなかったけ ど、このほかにもプログラムの 話やら、ノートタイプのMSX 希望/ とか、カラー液晶の詳 しい話(なんと液晶を作ってい る人がいた/)などなど、いろい ろな話題が飛び交ったのだった。 そして、そろそろ……。

(1, MAGIC) おお、もお11時だ!
(1, F - みらあ)まだ11時で;
(1, よびい)まあね>F - みらあ
(1, RATA NOM)まだ11時でしょー(^^;(^^;(^^;) MAGIC
(1, f3+)*アリLIMED しせあ。 そろ
そろおちます
(1, いなばくん)そそ、電圧がたか
すぎるの
(1, & よびい)やつと11時!
(1, F - みらあ)ほーい・・ばい
ちゃ(^^; > f3+)*アリIME
(1, RATTA NOM)はいばい、ぐない
つ!またカンテョットアリIME
(1, いなばくん)すとなんだもの
(1, いなばくん)すとなんだもの ^^; (1, MAGIC)さてと、みなさん。あはは、仕事にもどらなければ (1, fョットゲンLIME)まったねぇ(^^) 入しし (1, えふびい)おつかれさま>らいむ (1, I V S)おやすみなさい>らいむ (1, いなばくん)おやすう 1 _ > 6 (1, いなばくん)おやすう 1 _ > 6 (1, 下 - み 6 &) あれ ? いまもちゃ 人と仕事中なんでは(^^; > MAGIC (1, RAITA, NOM) おっと、おつかれ さま、またねぇー(^^) > 今度は仕 事後きできてね (^^) > MAGIC (1, えよびい)ごくろうさまです> MAGIC (1, 大なびくん)おやす! > MAGIC (1, 下 なばくん)おやす! > MAGIC (1, 下 - み 6 &) おつかれさまでしたぁ(^^) > MAGIC

というわけで、1時間30分も の長い間、電話料金やアクセス 料金をものともせず、取材につ き合ってくれた人たちどうもあ りがとう/ このチャットは毎 週火曜日の20時30分からやって いるので、今度はキミが体験し てみてくれ。

材してみたぞ。2人とも、熱心な ホストさんでこのスペースに入り きらないほど話してくれた。ぜひ アクセスしてみてほしい。

*Doragon Net Work シスオペ:FunkyO

●通信制御手順 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200/2400bps 通信方式:全二重 データビット長:日ビット アータヒット長: 1日ット パリティー: なし ストップピット: 1ピット フロー制御: おこなおない(SOFF) MNP: クラス4まで対応 ゲストIO: GUEST ゲストバスワード: なし ゲスト利用の制限: 入会しなければなにもできません オンラインサインアップ: あり ●プロフィール 入会金:無料 会費:無料 所在地:兵庫県川西市

アクセス電話番号: 0727-58-5154 運営時間: 22:00~5:00 会員数:31人 展局日:1990年 1 月 1 日 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

★MARIO-NET シスオペ:MARIO

○お便り待ってま~す

INFORMATION PAGE

初心者チャット(?)におじゃまします! 今月の目玉★

リンクスの会報「チャンネル ゼロ」を読んでいたら、「新人さ んのあたふたチャット」という のが目に入った。どうやら、毎 週火曜日から金曜日の20時から 21時までの1時間を初心者むけ にしちゃおう/ ということら しい。リンクス初心者の担当者 はさっそく入ってみた。・

「こんばんはー、Mファンで す。取材させてください」と入っ たらすぐに、あいさつだ。する と一瞬まがあって、「わっ、Mフ アンの人ですかー」とみんなか

ら反応が返ってくる。じ~ん、 これは気持ちいい。調子にのっ て「11月号はどうでした?」と話 しかける。「まだ、買ってませ ~ん」とか「まだ、売ってないん です。ぐすん」とのこと。でも、 「うちはみんなでリンクスして ま~す」という人もいて、盛り上 がった。最後に、『初心者のチャ ットみたいだけど、はじめてか らどのくらいですかつ」と聞い てみたら「ここには初心者はい ないと思う」といわれてしまっ た。わたしの立場はどうなる/

ID-0070516 70516 Mファン "てないの? と"こすんで"るの? **>** あ な話が交錯 Mファンで ID-6264816 ねてた(4時かん;;) あさ Mふまん11月2~5は てきと- にみたた"けた"(ま ついさっきまで ねてたし (かんけーない) ID-6058200 おどまつくんマスター さいきん オフには てこてない・・・ BOOK! BASTREKTBACKEND 110.

テーブルトークRPGをパソ 通のボード上でやってしまおう という「RPGすくうる」のシナ

リオ「アプローズ」。写真のよう なゲームマスターから送られて きたメッセージに返事を送って

できたのが以下のストーリー。 我等がザン・マギックスが片 田舎の酒場で酒を飲んでいると、 老人が娘をさがしてほしいと頼 んできた。この頼みを聞き入れ

たザンは単身、娘のあとを追っ てイナメースの村にむかった。 というわけで、ザンの冒険は 今月でおしまい。また機会があ ったら、取り上げるぞ。

1M ID 6038772 ◆191年97月 J-〈67*ルーフ*〉 17日91時 "シはオカル"で"すれたちか"りちか"りとめて"

"フはすえた"で"するをきひ"りさか いといい (ソた。 プロコルからと"ラするかね。 す"フはすりをのみなか"らこれからのみのよりかたをすこしかんが"までいた。 "フは とあるライショウのコ"エイにやとかれていたのか。"か"、・・モニのタイチョウをからやったいです。 ままりず "ンをみるた"してメイレイするか、ますからかて"、す"なけなんいよくをおこして、カっぱ"たいでしなったのた"った。」("オケ人が"えれば"ケイソウなこうと"うをとっー)

はなしは苦いてやるか ・・・の*10×00つ
ろえた。
ろうに、
ようし、
ようし、
ようし、
とも、
とした
です。
とものはずめかでしてくるったってのはず。
でえた、
になくなった。
というよりは、
つれもと
しにいってほしいので、
すって、
こというよりは、
つれもと
しにいってほしいので、
すって、
こというというよりは、
つれもと
しにいってほしいので、
さいないまれる。
こというよりは、
こというよりは、
こというよりは、
こというよりは、
こというよりは、
こというよりは、
こというよりは、
こというよりはなきとうなート

ため、老 3

が、けっこ

うわけで、わやさんの書き

ノクスのチャッ

MSX・FANの郵便箱 ~今月のメールから~

さて、先月号にひきつづき女 性ユーザーの登場だ。書きこみ のタイトル「MSX-FANかっ たよ」にひかれたわけではない のだけど……。

この「めいおうせい通信」のボ ードは仲間同士のコミュニケー ションのボードにもなっている ので、常連さん同士でおたがい にメッセージを返している(レ スを返すという)。先月のにゃあ さんや今月のわやさんの書きこ みはその代表的なものだ。まず はにゃあさんに「Mファンに掲 載されておめでとう」とメッセ

ージを送り、おなじくJESU Sくんにも送っている。ついで、 成績の話が出てくるあたりで、 わやさんは学生なのかと思いあ たる。そして、そのまえの書き こみで三輪バイクについての話 題があったのだろう、バイクに ついての話題で締めくくってい る。ところで、常連さんたちの 書きこみはたいてい1枚では完 結せず、。4枚も5枚も書きこま れていることのほうが多いのだ。 だからというわけではないが、 常建さんの書きこみを掲載する のは大変なんよ。

MFN N88283M

FROM ID 2516128 ◆191年19月 『MSX-FAN』かったよ。 わや ◆ 88日13時 おめて ●にであさんのカキコミのってたよ。 JESUSく人のオーコミモのってたがる。もうここは、 ないなんで、サッションなことよね。 オムカッツワ!! セイセキさか、ったのは、LINKSのセイで、も、 "ふ" んのセイで"もなくて、ウンサ"なかったた"け "ったのかも!? なぜ"って・・・? せれは、 マークラート」た"ったからなみよ!!(Uso) 3りんか"イクて"すか。 あれはいいよね。 にもつ "いっぱ"いつめて。 わたしなんて、が"イクて"、 "かけるときはリュックサックた"もんね。 カタか" こるよ。 ほんとうにょ



¥2,008 **** T

F1OK! MENTBACK INDEXEND



LINKSについてのお問い合わせは リンクスの入会方法などに関する質問は、 〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548 日本テレネット株「リングスMISX・FAIN」係 △ ☎075−251−0635まで、直接問い合わせてください。



フリーウェアとは、多くの人に使

ってもらうことを目的に(著作権

は放棄しないが)無料で提供され

ているソフトのこと。プログラム

の改造やだれかにゆずったりする

のも自由だが、作者の希望にそう

形で使用する(たとえば他のネッ

トへの転載禁止や、営利目的の使

用禁止など)というのが大前提だ。

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月の付録ディスクにはフリ ーウェアが3つ入っている。1 つはもうすっかりおなじみにな

また、ネットによってはPDS(作 者が著作権を放棄したもの)と呼 んでいる場合もあるのだが、その 場合でもフリーウェアのことだと 思って、まず間違いない。呼び方 よりも大事なのは、使ってみた結 果のレポートや、バグを発見した 場合の報告などを作者にすること、 みんなで育てていくのがフリーウ ェアなのだ。パソ天としてもこれ らフリーウェアの作者へすこしで

った『PMext』解凍ツール、バ ージョンは11月号と同じだ。2 つ目はMSX-DOS2専用フ

もフィードバックしていきたいと 考え、今回紹介するソフトの感想 文を読者のみんなにお願いしたい。 ハガキや手紙にソフト名と感想や バグのレポート、こんな機能もほ しい、などを書いて〒105東京都 港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN 編集部パソ通天国「フリーウェア 感想文」係まで送ってほしい。抽選 で5名にテレホンカードをプレゼ

アイラ(ファイル管理ツール)の 『FMTM』。最後はMSX-DO S専用ファイラの「AEG」だ。 本当はゲームも 1 本入れたかっ たのだが、つごうで入れられな かった。

今回の目玉たるファイラを使 えば、本気でDOSが使いやす くなるのだ。ただし、両方とも まだ未完成版なので96ページ以 降をよく読んで、消してしまっ てもいいディスクを用意したう えで使ってほしい。

実験用ディスクの作り方

フリーウェアを使うには、M SX-DOS(\$ttk,MSX-D OS2)が必要だ。MSX-DO S(P)のディスクから、 MSXDOS. SYSŁ COMMAND, COM あるいは、 MSXDOS2. SYSŁ COMMAND2, COM (ターボ円は後者)をなにも入っ

てないディスクにコピーする。 A>COPY MSXDOS SYS B. 4 A > COPY COMMAND, COM B 4 MSX-DOS2の場合は A>COPY MSX00S2. SYS B A>COPY COMMAND2 COM B 4 となる。つぎに付録ディスクを 入れて、MSX-DOSの人は PMEXT222. COM AEGØ84. PMA

の2ファイルをコピーする。 A>COPY PMEXT222. COM B. 4 A>COPY AEGØ84 PMA B MSX-DOS2の人は PMEXT222. COM FMTMØ8Ø, PMA の2ファイルをコピーする。 A>COPY PMEXT222. COM B 🕹 A>COPY FMTMØ8Ø PMA B

では実験ディスクを入れて、

A>DIR/W 3

としてみよう。

MSXDOS SYS COMMAND COM AEGORA FINA PMEXT222 COM 4 files 692224 bytes free

MSX-DOSの人は上のよ うに表示されただろう。

HSXIXS2 SYS CUMMAND2 COM PHTHO80 PHA PMEXT222 COM 4 files 866024 bytes free

MSX-DOS2の人は上の ように表示されたはずだ。

PMextで解凍する

PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino

実験ディスクをドライブに入 れた状態で、漢字モードにしよ う(漢字BASICがない人は 4行下まで読み飛ばしてくれ)。 A>BASIC

CALL KANJI CALL SYSTEM 4

では以下の文字を入力してくれ A>PMEXT222 🔾

Extract? (Y/N) Y
PMEXT2 .DOC Extracting OK
PMEXT .COM Extracting OK

すると上の画面の1行目でス クロールが止まるだろう。ここ で「Y」キーを押せば、PMext ができあがる。

今度は実験ディスクに入って いるものを解凍してみよう。

はじめにMSX-DOSの人

A > PMEXT AEGØ84 * * * これで、下の画面のように表示 されればできあがりだ。

PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80) Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file = AEGO84.PMA

AEG .COM Extracting 0032/0032 OK AEG084 .DOC Extracting 007E/007E OK

End of archive.

MSX-DOS2の人は A > PMFXT FMTMØ8Ø * * *

で下の画面のようになればいい。

PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80) Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino

Archive file = FMTM080.PMA

FM .BAT Extracting 0001/0001 0k FMTM .CNF Extracting 0009/0009 0k FMTM .COM Extracting 01009/0108 0k FMTM .MAN Extracting 0000/0000 0k README .DOC Extracting 0000/0000 0k

End of archive.

ファア (10月情報号)

今月号からフリーウ ェアの感想文を発表していく。毎 月、2か月まえの号に掲載された フリーウェアを対象にしていく予 定だ。

BALLON PUNCH

むかしなつかしいシーソーゲーム を思い出してしまいました。落ち た人が死んでしまうあたりが妙に リアルで気持ちよかったです。た だ、ターボRの高速モードでプレ イすると異常なスピードのために まともにゲームができません。

(広島県/栗原稔・17歳)

10月号のフリーウェアとても楽し かったです。遊ぶまでに手間のか かったゲームだけに動いたときは 感激ものでした。

(秋田県/三浦浩司・16歳)



○風船割りゲームのBALLON PUNCH

● PMarc2/PMCHGMX

PMCHGMXはPMextとPMarc の両方のタイムスタンプのバグを 修正するものだが、PMCHGMX を起動してもPMarcは修正され ない。PMCHGMXが修正しよう とするファイル名がPMARC. COMになっているからだと思わ れる。そこで、PMARC2. C OMEPMARC, COMCZZ イル名を変えてからPMCHGMX を実行するのだ。具体的にいうと 以下のようにすればいい。

A>REN PMARC2, CDM PMARC, COM 🔮 A > PMCHGMX 🔮

A>REN PMARC COM PMARC2 COM 4

これで、PMarcのタイムスタンプ も正常になるはずだ。もっとも、 自分のMSXが正常な時を刻んで いればの話だが……。

(神奈川県/清水茂孝・14歳)

PMext / PMarc 2

わたしはパソ通はしませんが、パ ソ通以外の利用も考えられる便利 なものだと思います。ただ、唯一 の欠点はドキュメントがよくわか らなかったということもあって、 自分がどのような操作をしている のかわからず、書いてある通りに 操作するだけなのが残念でした。

(三重県/池中秀男・?歳)

2つのファイラを紹介

はじめにファ イラとはどんな ものなのかとい

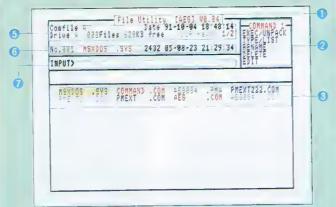
うことをかんたんに説明してお きたい。MSX-DOSはコマン

ドを入力してさ まざまなことを するわけなのだけど、けっこう めんどうだよね。これが、キー 1つでできたらどんなに便利だ ろうとは思わないだろうか。ま あ、ちょっと大げさだけど、た だで使える「MSXView」だと 思ってもいいかもしれない。

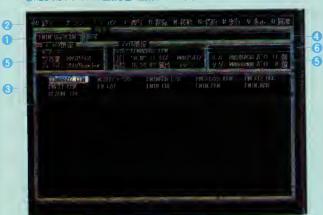


●ファイラの名前やバージョン数が、 書かれている。バージョン数は大事な 情報で、常に最新バージョンを手元に 置いておきたい。❷使えるコマンドが ここに表示されている。もちろんこれ ら以外にも使えるコマンドはあるのだ が、いつも使うものが表示されている のだ。⑤ここがファイルを表示するエ リアだ。ファイル名の上をカーソルが 動く。基本的にはカーソルが止まって いるファイルにコマンドが実行される。 **②**ここにはカレントディレクトリが表 示される。つまりMSX-DOS2の階 層化ディレクトリに対応しているわけ だ。⑤ディスク情報が表示される。す

なわち、このディスクがいつフォーマ ットされたか、ディスクの名前はなん というか、空容量はどのくらいかなど など。ちなみにAEGでは現在の日時 をリアルタイムで表示している。 62 こはファイル情報が表示されている。 ファイルが作られた日時やファイルの サイズが見える。FMTMにはファイ ル属性も表示される。AEGではファ イル属性の表示はないが、色によって ファイルの種別を示している。 のここ でコマンドラインからの入力をする。 写真ではAEGのみ記したが、FMT Mではウィンドウが開いてコマンドの 入力ができるようになるのだ。



◆AEGではファイルの種類を色で識別している。詳しくはドキュメント参照のこと



○FMTMはシックなブラック画面だ。インタレースモードのちらつきが気になる



EG Ver.0.84

by AEG(えいじ)

AEGはファイルカーソルの移動 をはじめとして、コマンドの選択、 実行がジョイスティックでできる のだ。基本的なキー操作は以下の 通りだ。①カーソルキー(スティッ ク)の上下左右でファイルカーソ

ルの移動②リターンキー(Aボタ ン)でコマンドウィンドウへ③カ ーソルの上下でコマンドを選ぶ④ リターンキーでコマンドの実行(5) ESCキー(Bボタン)はキャン セル。

必要ファイル	AEG,CDM	
動作環境	MSX-DDS	
起動コマンド	AEG	
	ファイルカーソルの移動	カーソルキーおよびスティック
基本操作	コマンドウィンドウへ移動	リターンキーおよびAボタン
	キャンセル	ESCキーおよびBボタン
	EXEC/UNPAC	拡張子かCDMやBATのファイルは実行 拡張子がARCやARK、LZH、PMA、ISHの場合は それぞれの解凍用ツールを起動して解凍 拡張子がMAKI、MAG、GRAのときはそれらの画像表示[ローダー]が起動
	TYPE/LIST	ファイルの表示、アーカイブファイルのリスト表示
	RENAME	ファイルネームの変更
使用できるコマンド	DELETE	ファイルの削除
3421	EDIT	ファイルのエデイット
	CHANGEFILE	ファイルの入れ換え
	SDRT	ファイルの並べかえ
	QUIT	FMTMの終了

FMTM Ver.0.80 by PACKMAN

FMTMはDOS2 用に作られているた め階層化ディレクト リを備えている。基 本的な操作は以下の 通りだ。ただし、ジ ョイスティックには 対応していない。① カーソルキーでファ イルカーソルの移動 2スペースキーでフ ァイルのマーク(F MTMではタグと呼 んでいる)③リター ンキーを押すとファ イルの種類によって 各処理を行う(詳細 はドキュメント参照 のこと)④ESCキ 一はキャンセル写各 コマンドは英文字の キーに割り当てられ ている(右ページで 代表的なものは紹介 するが、詳しくはド キュメントを参照)。

必要ファイル	FMTM COM FMTM.CNFFM.BAT				
動作環境	MSX-DDS2				
起動コマント	FM				
	ファイルカーソル移動	カーソルキ	F—		
		TAB	ファイルカーソルのあるファイルにマークを付ける。 もう1 回押すと解除になる。		
	ファイルのマーク	SPACE	ファイルカーソルのあるファイルにマークしたの ちカーソルをつぎに進める。もう1回押すと解除		
		SELECT	すべてのファイルにマークする。もう1回押すと 解除		
基本操作	ファイルの実行		拡張子、COMのファイルのみ		
	圧縮ファイルのなかの ファイルの一覧を表示 する(要解測ツール)	リターンキー	拡張子 PMAのファイル 拡張子、L ZHのファイル 拡張子、I SHのファイル		
	CGを表示する(実 CGローダー)		拡張子、MK I のファイル 拡張子、MAGのファイル 拡張子、GRAのファイル		
	ファイルの最新 夏エディタ)		上記以外のファイル		
	D	ファイルの削除			
	М	ファイル	の移動		
	N	ファイル	名の変更		
	A	ファイル	属性の変更		
	K	サブティ	レクトリの作成		
	В	ファイル	の実行		
使用できる	V	ファイル	の表示		
コマンド	×	DOSI	マンドの実行		
	u	ファイル	の解凍、IShファイルの復元		
	1	Ishファ	イルの作成		
	D	FMTN	MORT .		
	OTAL+P	PMAR	RC. COMでファイルを圧縮		
	CTRL+L	LHA.	EXEでファイルを圧壊		
	ESC	一時的にODS2へ戻る「A>EXITで復復」			

6

●AEGの起動

起動はかんたんだ。 A>AEG O

でファイルが表示され、AEGが 動き出す。起動時にオプションを 付けることもできる。

A>AEG RO にすれば、黒い画面のAEGが立

ちあがるし、 A > AEG AO

ならコマンドを実行したあと自動 的にAEGの画面に復帰する。



○白い画面のふつうのAEG



○黒い画面のAEGはこんな感じだ

●ファイルの表示

「COMMAND1」の「TYPE/ LIST」を選べばファイルの中身を 表示する。先に漢字モードにして おかないと漢字が表示されない。



緑色のファイルで「TYPE/ LIST」を選ぶと、PMextが起動してアーカイブされたファイルのリストを見ることができる。



●AEGO 8 4. PMAというファイルを見て みると、このように表示される

●ファイルのならべかえ

「COMMAND2」の「SORT」を選ぶと、ファイルの上の段にカーソルが移動する。現在3種類のソート形式が使える。「NAME SORTI」ちいさい順に並べかえる。「NAME SORT2」は拡張子をアスキーコードのちいさい順に並べかえる。「SIZE SORT」ファイルサイズのちいさい順に並べかえる。「DATA SORT」は使えない。「WRITE DISK」並べかえた現在の状態でディスクに書きこんでくれるのだ。

MARTE BIR NAME SORTI NAME SORTZ SIZE SORT PATE SORT
MSKROG - SVS COMMAND COM MESSEL FRE PMEXIZEZ COM
MEXI COM MES COM

○ファイルの上の空間にこのように表示される。カーソルで選び、リターンキーで決定

WRITE DIR MANE SORTZ/SIZE SORT DATE SORT

●「NAME SORTI」で並べかえてみた。ファイル名のアルファベット順に並べかわる

WRITE BIR MAME SORTA SIZE SORT BATE SORT

●「NAME SORT2」で並べかえる。拡張子の アルファベット順に並べかわる

WRITE DIR HAME SORIL HAME SORIZ. DATE BORT

○「SIZE SORT」を使う。ファイルサイスの ちいさい順に並べかわった

●ファイルの解凍

「COMMAND 1」の「EXEC/UN PACK」を選ぶと緑色のファイルを解凍する。「INPUT>」という欄にPMEXTのコマンドが表示されるのでリターンキーを押せば解凍を開始する。ディスクにPMEX T.COM が必要だ。

○この状態のときにリターンキーを押す

TRANSPORT O RESIDENT A RESIDENT A

●AEGの終了

AEGを終了するときはESCキーを押せば終了するかどうか聞いてくるので、そのままリターンキーを押せば終了する。復帰するためにはF1キーを押せばいい。

GURT OF TYPESET NOSEST

BENDOS .SYS COMMUND.COM OSSD84 .PM. PHEXT222.COM
PREXT .COM OSS .COM

○このメッセージが出たら、リターンキー を押せばいい

●FMTMの起動

FMTMの起動は A>FMO

で立ちあがる。FMTMには環境 変数という聞きなれないものを設 定することができる。詳しくはド キュメントを読んでほしい。環境 変数とは自分の持っているツール (エディタとかアーカイバとか)を FMTMで使えるように設定して おくためのものだ。

●ファイルのマーク

FMTMは複数のファイルに同じコマンドを使うことができる。たとえば、一度に複数のファイルをコピーしたいときに便利なのだ。スペースキーを1回押すとマークがつき、もう1回押すとマークが消える。SELECTキーを押すと全ファイルにマークがつき、もう1回押すと消える。



●ファイル名の左にある矢印のようなのが マークだ



●ファイルの複写

ではコピー(複写)をしてみよう。 全ファイルにマークをつけて、C キーを押すとウィンドウが開く。 ここで「b:」と入力してリター ンキーを押せばコピーの開始だ。

●このウィンドウで「b:」と入力し、りターンキーを押すのだ



●あとは画面の指示に従ってコピーする

●ファイルの表示

見たいファイルにファイルカーソルを合わせてVキーを押すとテキストファイルなどは画面に表示される。複数の画面にわたる場合はカーソルキーFを押せば順に表示していく。



●ファイルの実行

ただファイルを起動するだけなら、 リターンキーを押せばいいが、起 動オプションが必要ならば、Rキ ーを押して、入力する。

●ここで入力し、リターンキーを押す



●サブディレクトリの作成

MSX-DOS2で実現された階 層化ディレクトリ、Kキーを押し てディレクトリ名を入力するだけ でディレクトリができる。

●ファンダムというディレクトリを作る



●ディレクトリは画面ではこのように表示される。名前のあとに「¥」がつくのだ

●ファイルの解凍

解凍したいファイルを指定して、 Uキーを押せば解凍される。ただし、現在の環境変数の設定では「L ZH」の拡張子のファイルは解凍 できないようになっている。ただし、PMEXT. COM

わげ、ファイルも復帯する

は G F RIPE A LIFE TO THE TO

●FMTMの終了

Qキーを押せば終了する。その際に確認してくるので、Yを選択する。さらに「バッチ処理を中止しますか?(Y・N)」と聞いてくるのでYを選択する。



Q キーを押すとこのメッセージを表示するのでYを選択する



CGコンテストに掲載された作品 は梅麿をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が 高いほどランクも高くなります。 5つの項目は、紙芝居部門は構 図・色彩・魅力・演出・技術、イ ラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

> みんなもいっていた ようにせっかくSC REEN8を使って いるのだから、ブラ シなどは使わずにド ットの1つ1つをル

べて色を変えるなどしてたもれ。「おしい」

の一言につきるぞよ。偸

	2 th 2 th			_	
	①恐竜のタマゴ	②ゾウの タマゴ	③ダチョウ のタマゴ	4カエル のタマゴ	⑤メダカ のタマゴ
ラン	る意	80 点	60 点	50 (())	40 总
ク	超すばらしい 作品に与えられる、師範代 格の称号。	並みの努力ではもらえない、 優秀な作品に与えられる。	これからに期 待する、ちょ いウマの作品 に与えられる。	いわゆる並の 作品に与えら れる。オール 2的な称号。	まだまだ未熟 だが光るとこ ろのある作品 に与えられる。
賞品心賞金	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現 金5千円。紙 芝居は1万円 以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク 1 枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともMフ ァンテレカ。
-	25				



梅麿 今月のイラスト部門の一 等賞は98点だったマロ。あと2 点で恐竜のタマゴだったでおじ ゃる。この「奇術師か魔術師か」 のどこがあと一歩だったのかを みんなに聞きたいぞよ。

こんどる 色の統一の仕方は紫 でまとめているのがうまいよね。 色使いはCGの命/(笑)

ファンキード その色使いでこ の作品には不満があるぜ/ ベ ールがかかっているところとか かっていないところとの色がな ぜ、同じなんだ?

のぐりろ ブラシを使ってベー ルを表現しているから色は変え てないみたいだも~ん。

ファンキード せっかく色がた くさん使えるSCREENBな んだから微妙に色を変えてみた ほうが、もっとベールらしく仕 上がったはずだぜ。

アニイノ ブラシとかタイルパ ターンのカケアミは便利だけど、 微細な効果はむかないかもね。

奇術師か魔術師か(FIツールディスク使用 SCREEN8 愛知県・加藤由紀子



カケアミの効果をす

上の作品のように透かして見える という表現をしたい場合にタイル パターンやブラシのカケアミを使 うことはよくあるぞよ。ほんとう は色を微妙に変えてベールのシワ なんかも表現すると満点でおじゃ

るが、なかなかそこまでは大変だ マロ。で、実際にカケアミの効果 を見てみようというわけでおじゃ る。F 1 ツールディスクのブラシ とタイルパターンを使って上の写 真の手の部分で実験してみたぞよ。

Gこのタイルバターンのなかから選ぶ: ぞよ。パターンの番号と下の写真の番



タイルパターン

介チェッカーフラッグのように なってしまうぞよ



○このパターンだったら網戸ご しの絵に使えるかも?



○逆にパターンのほうが目立っ

●イラスト部門 (橋図・色彩・魅力・背景・表現力)『DUNGEON!」宮城県・グリーンスライム(I・2・l・l)「闇の死神」群馬県・投稿ありがとう(2・ | ・ 2 ・ | ・ |)「S m i | e 」東京都・迫田秀和(2 ・ 3 ・ 2 ・ 2 ・ 2)「が★ちょ~ん」東京都・真田十三(2 ・ 3 ・ 3 ・ 2 ・ 3)「少女」東京都・沢崎誠(3 ・ 3 ・ 2・1・2)「反重力パイク新発売」東京都・魔虚(2・1・2・2・1)「牧場」神奈川県・まいはに一こいつ(2・3・2・2・3)



岩手県・C' Tone ジ・エンド・オブ・ア・ムーン (グラフサウルス使用/SCREEN7)



総合97点

色の使い方に独特なものがあるでおじゃる。どこか色鉛筆ふうというか、水性マジックふうな、不思議な色合いでおじゃる。 今後の課題はこの色をもっと効果的に使うことぞよ。りんかく 線をもっと整理してみてもいいかもしれない……。

鹿児島県・エスタリーナ 森の中の少女達 (グラフサウルス使用/SCREEN7)



総合B1点



なかなかていねいに描いてあるけど、色がちょっときつすぎたでおじゃる。とくに服の影の色なんかはもっと合わせ方を考えてたもれ。構図は雑誌なんかを見本にして研究してほしいでおじゃる。種

埼玉県・KIYOT 池ポチャッ (グラフサウルス使用/SCREEN8)



会 夏の暑さをよく表現できているで おじゃる。ドットの使い方がきれ いでおじゃる。 ⑱

大阪府・ぴなそめZ 地図にない街 (DD俱楽部使用/SCREEN5)



総合 76点

雰囲気は伝わるぞよ。のぐりろは このグラフィックを見て「うしろの 百太郎」とのたまったマロ。 海

大阪府・M. Brand 桃園
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



総合 75点

表情が豊かでよいぞよ。MSXならではの表現だと思うぞよ、版画 みたいでナイスでおじゃる。例

静岡県・鈴木淳一 カブトムシンS.クワガタ (グラフサウルス使用/SCREEN7)



クレヨンで描いたようでベリーグ ッドでおじゃる。もうすこし陰影 に気をつけるとよいぞよ。梅

岡山県・Ze82 世に名だたる勇敢なfighter レム フィー・フィー・フィー・アグラフサウルス使用/SCREEN?)



総合 74点

物語のイメージがわいてくる秀作 でおじゃる。女の子の表情がおも しろいと思うぞよ。母

大阪府・YUK | 夕焼けのスライム (パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



総合 72点



魔法使いの表情がまぬけでおもし ろいでおじゃる。なかなか楽しい グラフィックでおじゃる。穆

東京都・大喜多美香 夏の終わり



総合記点

すごくトロビカルな色使いで楽しそうな作品になっているぞよ。 美香どのはこのグラフィックのような目のつりあがった殿方が 好みでおじゃるか? 人物よりも背景に目がいってしまうくら い、背景がていねいに描かれているマロ。 郷

グランドちゃんぴおんは



ちゃんぴおんから ひとこと

えっ? ちゃんぴおんですか? ありがとうございました。 特に注意したには、女の子を目立した。 そのために、背景には薄ました。そのために、背景にした。 は薄ました。りけいとを は薄ましたを はなも灰。投きしています。 れたみないました。 山本くん。おめでとうでおしゃる。この 作品は、マロも好きな作品のひとつでお じゃるよ。背景もけっこう描きこまれて いるけど、淡い色使いのおかげでうるさ

★女の子がかわいい



◆とくに目がかわいい。あい色のグラデーションを使ってうまく表現してるぞよ

く感じられることもなく、女の子とのバランスも最高でおじゃる。今後ともこの 調子でどんどん作品を描いて、ばんばん 投稿してきてほしいでおじゃる。 極

★背景がきれい



●りんかく線の色を髪は黒ではっきりと、 クマさんは灰色と使いわけているぞよ

おしかった人たち

『SO|R」長野県・NAGA(2・|・|・2・|)『夏のアトラクション』静岡県・HID(2・2・2・2・1)『MAG|C』静岡県・杉山直樹(3・3・3・3・3・3・3・3・17月」愛知県・てぐてぐ(3・3・2・2・3)『旅立ち』京都府・京本勝一(|・|・|・|・|・2)『チェイサー〜追跡者〜』大阪府・|NO(|・2・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012・|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・1012-|・



梅麞 紙芝居、初の恐竜のタマゴ「食物連鎖」は魅力・演出・技術の評価が高かったでおじゃる。 その理由を聞きたいぞよ。

ファンキーK この5人のなか じゃオレさまがいちばんからい 評価をしたと思うぜ。話が尻切 れとんぼだったんでな。

のぐりろ よく動くし、場面展開も工夫されていたも~ん。

こんどる このテンポのよさは 自作のローダープログラムの勝 利って感じだね。

アニイ/ そうそう、動かすパ ーツだけ読みこむので、書きか え時間が気にならない。

こんどる これからの紙芝居部 門はグラフィックだけじゃなく て、プログラミングも重要になってくるかもしれないね。

ディスクに関するご注意

付録ディスクにはCG講座で使用したグラフィックと紙芝居部門の「食物連鎖」が入っています。CG講座は右ベージ下を参照ください。紙芝居のほうは画面の指示にしたがってください。ただし、SR5の拡張子がついたファイルはツールなどでは読みこめません。また、「CG、BAS」はローダーですが、付録ディスクの特殊な命令がまじっています。

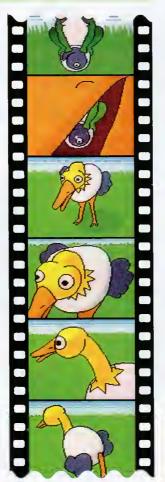
愛媛県・まいきー 食物連鎖

(グラフサウルス使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)

東京都・気まぐれモンキー 暴れん坊の将軍

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8/フル画面サイズ)







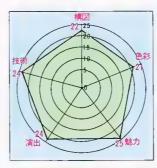


総合116点



よくできていたでおじゃる。 テンボもいいし、小技も効 いていて、見ていてあきさ せないぞよ。なかなかのセ ンスの持ち主とみたでおじ

ゃる 恐竜のタマコは師範代の称号と同じ でおじゃるから、次回から「まいき一師範代 のアニメーションテクニック講座」みたいな のをやってもらうでおじゃる。 今、勝手に 決めたぞよ というわけで、まいきーよろ しくたのむぞよ。 梅

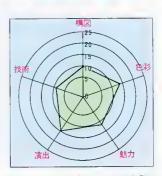


総合60点



いかにも紙芝居という感じ の作品だったでおじゃる。 落ちがなかなかおもしろい し、アイデアもベリーグッ 下という佳作でおじゃる。

たた、SCREEN8のフル画面ということもあって、ロードに時間がかかるのか残念たーたマロ、こういうグラフィックならSCREENSの9分の1画面でもよかったのでは……と思ったぞよ。でも、課題があることはいいことでおじゃる。種



「トラウルマンVS,ラジゴ」大阪府・π=3.14159265358979……(3・2・3・3・3)「私は…」兵庫県・M r, T(I・I・3・I・1)『マロ・リザ」奈良県・二宮靖智(I・2・|・2・|うみ」鳥取県・ぶじ(I・2・|・1・|)『タイトル未定」岡山県・K A K A S H I(I・2・2・1・2)『サンタさんの夏』岡山県・実石哲也(2・3・3・2・1)『空飛ぶアヒル』福岡県・R(3・3・3・2・3)

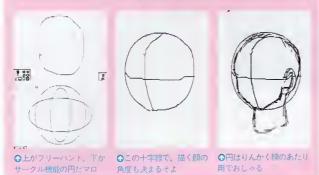


まずはアウトライン

まず、顔のりんかく線を描く ときに目安となる円を描くので おじゃる。マウスに慣れていな いとうまく描けないぞよ。そん なときにはサークル機能を使う という手もあるでおじゃるが、 描いているうちに自然と上達し

ていくものでおじゃる。ひたす ら練習しかないぞよ。

円ができたら、顔のりんかく 線でおじゃる。そのときに、目・ 鼻・ロのアタリ線を十字に引い ておくでおじゃる。 このアタリ 線の上に置いていくのじゃ。



修正は根気が勝負!

ここまでくると、終わった! と、思えるのでおじゃるが、ル ーペ機能を使って拡大してみる と、ジャギー(ギザギザの線)だ





○○終わった/ と思っていても、 機能を使 て見てみると

らけでおじゃる。このジャギー をきれいにして作業は終わりだ マロ。地味で時間もかかるけど、 大切な作業でおじゃる。





のの上の写真を 見てもらえばわ かると思うでお すると全体にス ッキリするでお

いよいよ実技でおじゃる

今回から、いよいよ実技に入 るでおじゃる。そこで、今後の 講座の時間割を作ったでおじゃ る。この時間割にそって講義を していくぞよ。今回は基本中の 基本「顔の描き方」でおじゃる。 みんなも1度は描いたことはあ るはずの、ちょっと右をむいて いる例のポーズでおじゃる。

時間割		
〕時限目	顔を描こう	
2時限目	顔塗りのコツ	
3時限目	体を描くぞ	
4時限目	体を塗るポイント	
5時限目	どんな背景を描くか	
6時限目	背景の色選び	

十字のアタリ線が目・鼻・口 の目印になるでおじゃる。目は よこ線がひとみの中心になるよ うに置くぞよ。目と目の間は目 1 つぶん程度あけて描くとバラ ンスがいいでおじゃるぞ。たて の線を3等分したくらいの距離 があごから鼻までの長さでおじ ゃる。口は鼻とあまり離してお かないほうがかわいいマロ。



○目・鼻・口・まゆをアップで見てみる と、こんな感じになっているておしゃる







○十字線に合わせて ○描けたら十字線を 目・鼻・口を描くぞよ 消していくマロ

○目・鼻・口が描き終わったら、いよし

構図を変えてチャレンジ

ひと通り描ける ようになったら、 今までに描いたこ とのない構図(角 度)で描いてみると いいでおじゃる。 苦手な角度は練習 しかないぞよ。が

今回描いたのは、 んばってたもれ。



この角度でおじゃる



○上から見た構図は

むずかしいぞよ

付録ディスクのデータを グラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフ ィックを付録ディスクに収録し ました。入っているのは上の3 ポーズです。ロードの仕方はか んたん。グラフサウルスをお持 ちの方はディスクアイコンをク リックすれば、ふつうのグラフ ィックデータと同様にロードで

きます。ロードファイル名が出 たら、「CGKOUZA1. SR フ(左の絵)」か「CGKOUZA 2.5尺7(中央と右の絵)」を選 んでください。「CRUSAD E.SR7」は読みこめませんの で、注意してください。「SRフ」 という拡張子からもわかるよう に、SCREEN7を使ってい ます。

おしかった人たち

『空間と横向く女 福岡県・そういちろう (2・1・1・1・2)『魔王と勇者』長崎県・MASTERキートン (3・2・3・3・3)『WASH/×3』熊本県・T WIN Wolf2(2・2・1・1・1)「Witch」鹿児島県・かばた(1・2・2・1・1)「ういんぐど ぶーつ」住所不明・吉川隆(3・3・2・2・2) **103** ●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「ジャパニーズセールスマン」岡山県・ORIHALCON(2・I・2・I・I)



ダンス甲子園などに見られる最新ダン ス・チームにはヤンキー(ツッパリとい うも可)と共通した雰囲気がある。練習 風景を想像するとほほえましい。

お題は「ダンス」 規定部門

知りあいがニューヨークの黒人街のタレン ト・コンテストに行ってきたのだ。で、話を 聞くと、楽屋裏では「スゲーカッコイイ」あん ちゃんたちも、ステージでは意外にラップや ダンスがヘタなのだそうだ。「オレでもいける わ」と妙に自信を深めていました。

ダンス*■岡山県・大藤井石材店(14歳)

藤井石材店は5段階称号でさよならまでい ってしまったので、大藤井石材店として再生 して、またMから再出発。今月は2本採用な のでMSなのだ。さて、その名も「ダンス」と いう作品は、たしかに4人がクネクネと踊っ ている。しかも、手先から足元までが均等に クネクネとタコ踊りのようだ。



1 COLOR15,0,0:SCREEN5:5ETPAGE,1:CL5:CIRC LE(10,5),2:DRAW"8M10,10D2H9F9E9G9DBG10E1 0F10":FORI=0T02:COPY(0,0)-(30,30),1TO(1, 60),1,TPSET:NEXT:A=0:FORI=0TO8

2 FORY=61T090:A=A+.785:X=C05(A)*1.5:C0PY(0,Y)-(80,Y),1T0(I*30+X,Y-30),1:NEXTY,I FORI = 1 TOB: FORJ = Ø TO4 Ø: NEXTJ

FORA=0TO3:COPY(I+30,30)-(I+30+25,60),1 TO(70+A+30,70),0:NEXTA,1

BREAK*ダンス!■兵庫県・山本孝経(24歳)

絶対来ると思ったブレイクダンスもの。山 本クン(M)の作品は、先に肩を回転させてか ら足を回すのをうまく表現している。しかし、 よく見ると首がない/ また、回転するうち にシートからはなれ、宙に浮いてしまうフラ イングダンスになる。

今月の1本

『マッカーサー元師』 + 『ゴルビー』 * ■長崎県・ ゲレンデの少公女(14歳)

今回とくにピックア ップしたのは、ゲレン デの小公女クン(MS) の似顔絵シリーズ。じ



○そもそもマッカーサーを知らない人も多い かもしれないが、写真と比べるとそっくり



○大胆。顔のない似顔絵。でも、世界の人の ほとんどがゴルピーだと理解するだろう

つにかんたんに描いているのだが、おもしろ いのでしょうがない。シリーズという効果も 絶大でいまいちかもしれないものも、並んで 見ていくと笑える。マッカーサーのサングラ スとコーン型のパイプ、ゴルビーの頭のしみ の色と形などはそっくりなのだ。

■マッカーサー元師

COLOR1, 15, 15:5CREEN5:LINE(50, 10) - (160, 140).8:CIRCLE(175.10).25.3.2:CIRCLE(135.10).25.,3.2:LINE(14.22)-(130.70):LINE(130.70)-(105.73):CIRCLE(135.10).25.,3.2:LINE(14.22)-(130.70):LINE(135.100).25.

2.5:LINE(140.102)-(220.70):LINE(135.100).

- (220.65):LINE(220.35)-(240.85).8

PAINT(51,11),1:PAINT(111,11),1:FORI=@T 01: I = 0: NEXT

1 COLOR1,8,8:5CREEN5:COLOR=(11,7,6,5):CO LOR=(12,5,4,3):CIRCLE(128,212),128:PAINT (128,210),11,1:LINE(50,110)-(30,212):PAI NT(40,150),15,1:LINE(205,110)-(230,212): PAINT(210,120),15,1; CIRCLE(128,212),128, 12,1.64,1.99

DRAW"C12BM120,85GDFD2GD2FDFD5FDFDFRFDF 3GDL3HL2HL2H2LHLHLHLHLHL3DFRL4HGHL3GD3 GD8H2UHU4EU2H2L4HEFH3L2U2EU3D3GLDL2FL2DG L8M80,107LF3D6FDGD2GD2GD5GLULGLG2HUEUEUE URFUEU3EU8HU"

DRAW"BM67,139RDFDHD2LGD2F3D5FDGD3GDF2D 2L3HRD3GD4FD2GD3FD2G2LH3E2U3EU2HU7HUEU5E 3UH3U3EU4EUREU2BM65,121DG2DDLUE2ULDG2DBM 70.189RDL ": PSET (69.185), 12: PSET (69.187), 12:P5ET(72,106),12:PAINT(100,100),12:PAI NT(80,110),12:PAINT(65,160),12



CLS:SCREEN1,1,1:COLOR7,1,1:KEYOFF:X=1 L5:SCREEN::::1:SCREEN:::1:SCREEN:::KEYOFF:X=1
23:Y=87:FORL=1T09:FORI=1T08:READAS:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+A\$)):NEXT:SPRITE\$(L)=B\$:B\$="":NEXT:FORI=1T04:LOCATE8+I:15-I:PRINT"//////":NEXT:LOCATE8,16:PRINT"BREAK*DANCE!" ANCE !

26 FORI=1T09:X=X+INT(RND(I)*3-1):Y=Y-INT (RND(I)*4-1.4):PUTSPRITE@:(X:Y):3:I:NEXT :IFY 69THENLOCATE7, 16: PRINT" FLYING *DANCE

40 DATA 81,42,3C,18,18,18,FF,00,40,21,1E

50 DATA 30.10.10.18.18.10.FF.00.08.10.10 1C . 1A . 9C . 7E . 0 60 DATA 84,88,18,19,18,D8,3C,8F,81,84,1C

38,58,78,3C,0E 79 DATA 81,82,BC,48,88,18,18,10,81,42,30

18,18,10,18,38 80 DATA 81,42,3C,18,18,18,3C,C0,81,42,3C 18,18,1C,38,38,81,42,3C,18,18,18,1B,3C,C0

タンスのDance *■東京都・ZZ-R(15歳)

情けないことに、このネタがいちばん多く て、ID本以上もタンスが踊っていた。ZZー 日クン(M)のものがいちばん出来がよかった ので採用としました。集団でちゃんと3ポー ズあるのと、音がタップダンスっぽいので許 す。でも、タンスのCGに濁点を打っただけ、 なんてひどいのも多かったのだ。怒/



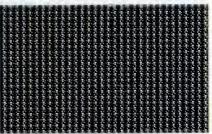
10 5CREEN5,2:FORI=0TO2:READA\$:B\$="":FORJ=0TO31:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(A\$,J*2+1 ,2))):NEXT:5PRITE\$(I)=B\$:NEXT 20 X=INT(RND(-TIME)*17)-9:A=INT(RND(-TIM

F) +3) : C = INT(RND(-TIME) +30) +60: FORJ=0TO7: PUTSPRITEJ, (X+10+1#32-80), J+5, A:NEXT:FOR I=1TOC:NEXT:SOUND6, 31:SOUND7, 7:SOUND8, 16:SOUND11, A+2:SOUND12, A+3:SOUND13, 0:GOTO2

DATAFF80BFB3BF80FF80BFBF80FF80BFB38FF F01FDCDFD01FF01FDFD01FF01FDCDFD,02070E0D 881D36386D56A85D2A1588848888848A858E854 BAD76EB8F0C00000,00000102050A172A5DEB763 DØF 0300040E06080D8886CDCB66AD5BA54A8D02

768人のカーニバル■広島県・かんたろう(17歳)

かんたろうクン(MSXt)の作品、たいへ ん気に入ってます。じつに大量の人々がカー ニバルの大通りを踊っていくのだ。キャラク タがよくできていてかわいらしいのがポイン ト。てきとうに鼻唄で伴奏を付けると楽しい。



1 SCREEN1: COLOR15.0.0:CL5:CLEAR300.&HD00

A=&HD000:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+12:FORI=0T O3:READA\$:FORJ=1TOLEN(A\$)/2:POKEA,VAL("& H"+MID\$(A\$, J*2-1,2)):A=A+1:NEXT:NEXT:A=U SR(0)

3 FORI=0TO7:A=U5R1(&HD019+I*8):FORJ=0TO9 99:NEXT:NEXT:GOTO3

4 DATA 2100180100033E41CD5600C92AF8F7110 802010800CD DATA 5000090038BA543810286060003B3A143

828A82A6C00 6 DATA 388850381416286C003838D03838D0286 CØØ38381654

DATA 38102C600038BABA543B10680C0038383 8103854AA6C80

自由部門原潜、砂漠に日本晴れ

金縛り*

■静岡県·SKY(14歳)

SKYクン(M)は初登場、説明の多いギャ グなのだが、「グーグー」といういびきが上下 に動く旧式の4コママンガ的センスが気に入 ったのでサイヨー。金縛りなのかどうかよく わからないが、塾長はこの頃よく夢から覚め ない夢にうなされることが多い。



○起き上がってもお化けが正面に残っている。これは怖いだす

10 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:FORI=0TO 23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID\$("000000000 0287FF000E1E0E040685FC9C7EC9C93FE23CF0",IN2+1.2):NEXT:PUTSPRITEO,(125,100),15,0:A\$="7"- 7"-"

20 FORI = 0TO2: FORJ = 13TO8STEP - 1: LOCATE 12. J :PRINTA\$:LOCATE12,J+1:PRINTSPC(7):FORK=0
TO100:NEXTK,J:FORJ=BTO13:LOCATE12,J:PRIN TA\$:LOCATE12,J-1:PRINTSPC(7):FORK=0T0100:NEXTK,J,I:GOSUB60:CLS:A\$="!#\$LUL"72." GOSUB50:GOSUB60:PLAY"S8M20001C1C1C1C1C1C1

30 FORT=0T0125:PUTSPRITE2,(I,90),RND(1)* 15:NEXT:FORI=#0TO100:A=RND(1)*6-3:B=RND(1)
*12-6:PUTSPRITE2.(I.-90+8).RND(1)*15:NEX
T:GOSUB60:PUTSPRITE0.(125.100).15.1:GOSU
860:A\$="\$.9%000}...!7":GOSUB50

GOTO40 50 FORT=0TOLEN(AS):LOCATE10+1,8:PRINTMID +1,1):FORJ=@TO1@@:NEXTJ.I:RETURN 60 FORI = 0TO1000:NEXT:RETURN

たけやぶやけた* 神奈川県・相続所得法人 消費自動車AOTAX(16歳)

見てわかる回文、「たけやぶやけた」が本当 に回転しながら右に進んでいく。さすがAO TAX、称号は相続所得法人消費に自動車を 加えて頂点を究めたところで、栄誉を讃える とともにADTAX²となってMから再出発。



10 COLOR15,1,1:SCREEN4,0:OPEN"GRP:"AS#1: DEFSNGA-Z:FORI=ITO4:A\$="":DRAW"BM0.0":PR INT#1,MID\$("##\%",I,1):IFI=4THENLINE(5,1)-(5,2):LINE(7,1)-(7,2)

20 FORJ=0TO7:A\$=A\$+CHR\$(VPEEK(J)):NEXT:S PRITE\$(I)=A\$:CLS:NEXT

30 FORI=0TO6:READA(I):NEXT:DIMX(20),Y(20):FORI=0TO9:X(I)=COS(6.28/40*(39-1))*8: Y(I)=SIN(6.28/40*(39-I))*8:NEXT:DATA1.2,

40 FORR=0TO19:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(127+ X(R)*I,100+Y(R)*I),15,A(I):NEXTI,R:FORJ= 79T0127STEP2:FORI=0T06:PUTSPRITEI,(J+I*8 100).15.A(I):NEXTI.J:FORI=0T01000:NEXT: GOTO40

昔の世界 * ■神奈川県・ふらっとまぁしゅ(14歳)

ふらっとまぁしゅクン(MSXt)、よいな あ、この作品。素晴らしいです。昔アジアで は、世界は平らで端があり(これが金輪際)そ



こから海の水が降 り、4頭の象とさ らにその下の亀が 世界を支えている。 と考えられている のだった。私はそ

○海が枯渇しないのが不思議だ

れでもよい。

ID\$("070A151A151AE5AA753F1C3C78000000F0F C5EAE56AA56AA56FC3C1E@F@@@@@@", I*2+1,2))):NEXT:SPRITE\$(2)=W\$

LINE(90,68)-(187,70),12,8F:LINE(70,70) -(206.80),4.8f:LINE(0,190)-(255,211),4.8 f:CIRCLE(138,81),68.11,-3.1416,-6.2832:P

FORI = 70TO206STEP2:Q=RND(1)*5+1:FORJ=81 TO190STEPQ:C=C+1:IFC>10THENC=7
5 LINE(I,J)-(I,J+Q),C:NEXT:NEXT:PUTSPRIT

EØ,(121,150),14:PUTSPRITE1,(141,150),14: PUTSPRITE2,(122,166),2:SOUND7,7:SOUND6,0 :SOUND8,15:SOUND12,20:SOUND13,1 6 FORI=7TO10:COLOR=(1,2,6,7):CO 2,3,7):FORJ=0T099:NEXT:NEXT:GOT06

漠* ■福島県・今津善行(19歳)

砂漠に軽く風が吹くと砂が動くのだが、そ れはすごくゆっくり動いていく波のようなも ので、波にラインができるのと同じように砂 漠にも波紋ができ、それは風紋と呼ばれる。 今津クン(MS)、美しいです。



1 COLOR, 0, 0: SCREEN5: S=1: P=15: FORY=0TO211 +S.Y).C.C=C+(C=P)*P+1:NFXT:F=F+1:E=F=S:F F+E*S:S=S-E:NEXT:FORL=0TO1STEP0:FORI=1T OP:J=I-(I<6)*P-5:K=J-(J<6)*P-5:COLOR=(I, 7,6,5):COLOR=(J,6,5,4):COLOR=(K,5,4,3):N

日本晴れ!!*■岡山県·大藤井石材店(14歳)

COLOR切り換えによる作品たちは、も はや熟達の境地に達している。大藤井石材店 クン(M)の以前の作品はプログラムが長かっ



た。しかし、最 近はコンパクト にまとめあげら れ、しかも作品 の出来はグッド。 いやはや、感心 してしまう。

10 COLOR15,14,14:SCREEN5
20 FOR1=3.14T08,3STEP.01
30 X=COS(1)*150:Y=SIN(1)*150:S=S+.2
40 LINE(128,150)-(128+X,150+Y),SMOD12+2: NEXT:CIRCLE(128,150),30,1:PAINT(128,150),1:LINE(0,150)-(256,212),15,8F:COLOR=(1, 7):COLOR=(15,2,2,7):COLOR=(14,7,7,0):A=0

A=A+1:B=B+1:COLOR=(AMOD12+2,7,7,0):CO LOR= (BMOD12+2,7,0,0):GOT050

CLS* ■大分県·F.I.S(12歳)

F.I.Sクン(M)、わずか12歳だというのに この大人なセンス、タンスを踊らせた連中に つめのあかを煎じて、おっと、よい作品です な。ま、リストを見ていただければ構造は明 快、画面にいろいろ表示されているときに実 行してください。こういう使い方だとRND 関数もおもしろい。



FORI = 0 TO 130: LOCATE, RND(1) +24: PRINTCHR\$

原潜、大海原をゆく*■長野県·MO-(17歳)

MO-クン(MS)の作品は今回最後まで「今 月の1本」の地位を競った。潜水艦マンガがは やっていることもあって、じつにタイミング も良かった。始まるまで約3分待つが、待っ ただけのことはある。夕日を照り返す海のき らめきがまったく見事です。海のパターンが 一定ではなく、光っている場所の長さに適当 なばらつきがあるところがポイントです。



●潜水艦を拡大すると、ね、ちゃんとしてるでしょ? うまい

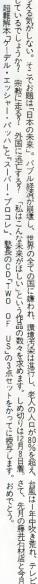
DEFINTA-V:COLOR1,15,1:SCREEN5,0:FORI=2 TO14:COLOR=(1,7,0,0):NEXT:COLOR=(15,7,3,1):SPRITE\$(0)=" "+CHR\$(255):X=255:A=275: S=13:Y=4:SOUND7.49

FORI = 180TO211: FORJ = 0TO255: PSET(J,I),RN D(1)*12+2:NEXTJ.I

3 C=RND(1)*2+6:COLOR=(RND(1)*10+2,C,C-2,C-4):COLOR=(RND(1)*8+2,RND(1)*2+6,0,0):P UTSPRITEØ,(X,178),1:X=X-.5-(X=-10)*A

SOUND8,Z:Z=Z-.2:IFZ<YTHENZ=RND(1)*4+9: Y=RND(1)*3+3:FORW=@TOZ:SOUND8,Z:NEXT:GOT

○左から右に回転、うっスペースが 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】I 回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSX、MSXtRと 5 段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高 い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。



3月号のお題 はいつも2時間番組、3月号のお題。あー、

A O T

AXには、

称号の頂点を究めたことを祝い、

そんな国日本。

あまりに先のことでとても考える気がしない。

t

あなたはどうしているでしょうか?



FIN NEWS

キャル~永遠の少女達~

愛と美の幻想世界キャルにひょんなことから、飛び こんじゃった男の子のうれしはずかしAVG。

バーディーソフト ☎03-3695-7370 発売中		
媒 体	⊞×3 ♪	
対応機種	M5X 2/2+	
VRAM	128K	
セーブ機能	ディスク	
価 格	6.800#	

愛を告白する勇気を得るため夢の世界へ出発!

好きな女の子に告白 できない男の子、それ

がプレイヤー扮する主人公だ。 「好きだ」の一言がいえない主人 公のまえに愛と美の女神・ヴィ ーナスが現れた。なんと勇気を 持たせるためにヴィーナス自ら



○この図書室から物語ははじまる

が彼女の幻想世界へ連れて行っ てくれるというのだ。

「キャル」ああ、この甘い響き、 愛と美の女神・ヴィーナスの造 り出した世界だけあって、女の 子がこれでもかこれでもかと出 てくる。で、このうれしい世界



○これが主人公のあこがれる美加ちゃんた

で主人公はなにをするのかとい うと、この世界に住む女の子た ちから好かれるような理想の男 の子になるために男らしく行動 するのだ。

ゲームのシステムは今や美少 女ソフトの定番といってもいい、 コマンド選択式AVG。しかし、 このコマンド選択式というのが くせもので、一発でゲームオー バーになるコマンドがそこかし こに隠されているのだ。適当に キーを押していればクリアして しまう美少女ソフトだと思って いると痛い目にあうかもよ。





Qこうならないように選択は慎重!

キミは日人の美少女&美女の愛をすべて得ることができるか!?

主人公が好かれなけ ればならない女の子の ノルマは日人。日人の女の子か ら「大好きよ♡」とか「もう離れた くない」とかいってもらわなくち や結城美加ちゃんに告白する勇

気は手に入らない。日人の女の

子の性格は様々、おとなしい子 もいれば、たかび一な女もいる。 しかも、出てくる女の子のそれ ぞれが悩みをかかえている。当 然、みんなに好かれるためには 悩みを解決してあげなくっちゃ いけないつ一わけだ。



●緑の髪がびゅ~ちふる



○大人になりたくないというのだけど



○キャルに来てはじめて出会う女の子

マッチ売りの少女

○主人公が告白したい女の子



ラプンセル

赤ずきんさん

○ロリロリの趣味を満足させるアリス嬢





FINITES

ピーチアップ総集編2(笑)

お色気あり、花札あり、アクションあり、AVGあ りと、おもしろゲームのカーニバルだぁ!!

もものきはうす 20722-27-7765 11月26日発売予定

媒	体	200×4 	
対応	機種	M5X 2/2+	
VR	AM	128K	
セーフ	ブ機能	ディスク	
価	格	7,800円	
ももこの秘密のオマケつき			

ひとつぶでフ度おいしい!どれからやるかはキミ次第!!

「ピーチアップ」シリーズの中 でも、とくに好評だったものを まとめた総集編。今回は、その パート2だ。しかし、ただ単に いままでのゲームを再録しただ けでなく、同名のタイトルのも のでも、よりパワーアップし、 まったく別のものに生まれ変わ ったものもある。当然、お約束 の、ももこの秘密のおまけもつ いている。何が入っているのか は買ってからのお楽しみ♡

ちんと手と2

前回とはうってかわった画面で 登場。一風変わったモグラたた きゲームだ。時間内に一定の得 点を取ると、おまちかねの♡グ ラフィックだ。全面クリアする と「なにか」がおこるらしい??



○前作のような「ちん」は出現しない





Qゲーム中の画面 三光が決まった

この華姉妹は脱衣花札で、勝つと相 手の女の子が脱いでくれるというや つだ。持ち金30文でスタート。相手 の持ち金がなくなれば1人勝ち抜き だ。対戦相手は三姉妹とボスの4人。 パスワードがあり、コンティニュー もできるようになっている。ちなみ に、負けたときにはプレイヤーがボ ウズにされる画面が出てくるぞ。



●勝つとガンガン脱がせられるぞ

サナトリウム・オブ・ロマンス2

ピーチアップの中でもっとも続 編の要望が多かったのがこの作 品。システムは前回と同じコマ ンド選択方式のAVGだ。少年 の揺れ動く心を描いた純愛物語

で、アダルトAVGにありがち な意味のないH少女は出現しな い。陰険なひっかけがないので 誰でもラストシーンを見ること ができるのもうれしい。



○ちょっと異質な世界を描いている

女の子と対戦する思考型パズ ルゲームだ。2人対戦モード つきで、女の子は全部で6人。



○この絵が3画面で出てくると迫力 があるぞ。ゲーム自体もグーだ

りらあめいず 鏡の中のアオナたち[、]

主人公のモモコが後輩アオナを 魔女の手から救い出すというア クションパズルゲームだ。アニ メを取り入れたイベントがウリ。



○前作より画面が立体的になったね

このコーナーではピーチアップ のスタッフや漫画家さんの描い た気合の入ったグラフィックが コメントつきで見られるぞ。



のこういう絵が計5枚入っている

このコーナーでは、読者から よせられたお便りやお知らせ などが書かれているぞ。



○女の子が読者のお便りを紹介

ディスクマガジン・ファン

オリジナルゲームは新キャ ラジャブーンの登場で、とにか く不条理に元気。そのうえ『笑 ゥせぇるすまん』が遊べてしま うのが超うれしいぞ。で、今月 も充実のDMなのでした。

最近のDSは変である。何が 変かというと、それはあの男の 出現による。カーバングルはあ んなにかわいかったのに、話に ならない。まるで、昔の「ひょう きん族」に出ていた西川のりお のようなおじさんだ。その名も ジャブーン。どう、名前も変で しょ。そいつが今月もオリジナ ルゲームの主人公なのだ。おま けに表紙用のCGにも登場/

だが、ひとり憤慨していても どうやら始まらないみたいだ。 なぜかというと、ジャブーンが けっこう人気があるという話な のだ。でなきゃ、こう登場した りしないだろう。ただし、どう

やらコンパイル社内の話らしい のだが、・・・・。

そんなこんなで、今月はその ジャブーンおじさんが主人公の オリジナルゲームがメイン。う ろうろ画面を歩いて、めくれた 床に書かれた絵を早く当てると いう某クイズ番組「アタック25」 のフランス旅行に挑戦/ とい うしろもの。もちろんお手つき はダメ。2人対戦もできる。こ れから先、文化祭やクリスマス パーティ(ちょっと早いけど)で 友だちとわいわいやるのはおも しろそう。ぜひぜひぜひ、試して いただきたい。さっきはなんだ かんだいったけど、ジャブーン ● 3 × 2 3 2/2+1,940円・発売中(毎月上旬発売) **Dコンパイル**

おじさんをあわてて走りまわら せて遊ぶこの「ジャブーンファ イト」はとにかく愉快である。笑 えるのである。したがっておす すめなのである。

さて、つぎに登場するのはコ ンパイルお得意の声つきゲーム の「笑っせぇるすまん」。もちろ んこれも遊べるバージョン。前 号のDSにデモが入っていたか らすでに体験している人もいる と思うが、この声のサンプリン グがすごい。「ほーっほほほほ ……/」なんて笑う喪黒の声が、 ぞくっとするほどホンモノなの である。これもジャブーン同様 楽しんでほしい。

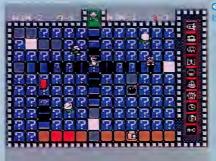


●サーティーワンのアイスクリームのマークか な? ぎゃっ、ジャブーンがいるじゃ~ん!

そんなわけで、おじさんもの 2つがメイン。ほかはいつもの レギュラー内容。最近はメニュ 一に出ない裏ソフトが増えて、 楽しみが多くなった。今月も多 くなりそう、という話なのでこ っちにも注目してみるのもいい。

オリジナルゲーム ジャブーンファイト 🛭

主人公はジャブーンというおじさん。こいつがうろうろ 歩くたびに床がめくれていく。そうすると床の下に隠さ れていた絵がだんだん見えるようになってくるのだ。そ の絵がわかったら、右にある絵から同じものを取ってジ ャッジのおじさんに渡す、というもの。だが、それを阻 止しようとするおジャマなキャラがうようよしている。 仕事は楽ではないのだ。基本的にはジャブーンは1人で 遊ぶゲームだけど、2人対戦も可能だ。白ジャブーンと 赤ジャブーンの対決である。これは、友だちとやると絶 対はまる。ついつい大声を出してしまう。手に汗をかく ……といった症状におちいってしまうゲームだ。全部で 20面あるというから、たっぷり楽しめそうだね。



○敵をよけたり、アイテムを使ったり、床をめくったり、 会を考えたり……と、休むヒマがない!!

当ゲームの主人公 である。2人プレ イのときは赤と白 になる。年齢不詳 のおじさんだ。



ジャッジメ

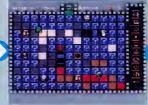
ジャブーンが持っ てくる絵が正しい か判断してくださ るえらい方。変な カエルではない。

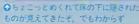


この絵が出るぞ

ここにずらっとあるもののうち1つの 絵が床の下に隠されている。床をめく っていくうちに絵がだんだん見えてく るので、それがどの絵かわかったら、 その絵を持ってジャッジのおじさんの ところへ行く。あってればOKだ。









○ばかやろう/ 違うじゃないか。お手 つきしやがって……バカバカバカ!

★11月号情報号の「魔導物語」購入の権利争奪の報告……厳正な抽選により、以下の2名の方が購入の権利を取得されました。偶然にも同県同市なのですが……。ゆっくりゲームを 楽しんでください。神奈川県川崎市の鈴木紘子さま、赤木健治さま、おめでようございます

笑ゥせえるすまん❷

何気ない生活のなかに突如現れる 謎のセールスマン喪黒氏。今回も その不気味な笑い声とともに登場。 内容は前号のデモにつづいて、ち ょっと遊べるバージョン。単純な AVGだけど、なんだか見透かされ ているようで、どのコマンドを選 んでも不安な気持ちになる。







MSX·FAN競王P

熊対熊のアクションゲーム。5匹に勝てば、熊王となる。なぐる、ジャンピングアット、頭突き、投げ、の4つの技のかけあいの駆け引きがとても楽しい。1人プレイ、2人対戦プレイができる。できたら友だちと対戦プレイに挑戦してほしい。真の熊王は誰かな。







2DD

ピンクソックスフ

ここでは滅多に紹介しない隠微なコーナー「どしどしふんどし」がちょいと拡張された。知らない人にご説明すると、超ナンセンスな4コマまんがのことである。それゆえにブラックユーモアだったりして、好きな人は異常なほど好き、嫌いな人はいうのもいや、というぐらい意見がまっぷたつに分かれるというものなのである。

この通称「どしふん」は、ピン

クソックスギャルズの3人のかわいさをまるで汚すように存在しているのだが、そのなかにわって入っているところが、微妙に危なそうで、あやしそうで、いいのかもしれない。

さて、メインの3人の話を始めよう。いままでの「ピンクソックス」では、わりと3人が各コーナーでバラバラに活躍していたけど、今回の「濡れたガンキャノン」では3人同時出演。露出する

● 圖×2♪ CSX12/2+3,600円・発売中 ●ウェンディマガジン

場所が増えて3人のファンにはうれしいところだ。ちなみにこのコーナーのことは前号で紹介したが、まなみが疾走すると入れ代わりにまなみのそっくりさんが転校してきた、というお話。今回は連載の第1回目だ。いままで連載だった「誰か……」も結末が知りたくて、ついついひきこまれていったけど、今回もそんな感じ。次号が出るまで寝られないかも……!?

さて、ほかには「スロッター伝説」というスロットマシンゲームとCG絵本「赤頭巾ちゃん」が入っている。 どちらも、 あらためていうまでもなくムフフ♥シーンありの内容だ。

最後に紹介するのは右の「ハーフタイムラバー」。このコーナーはぐっと大人のムードが漂っているのが特徴。ゆうったら今回も大胆なことしちゃって……という内容である。





●「スロッター伝説」はスロットマシンの ゲーム。ルールがいっぱいで楽しみ倍増



○「濡れたガンキャノン」はあやしい転校 生との対決の話。彼女は先輩のあやめさん



○「世界名作劇場・赤頭巾ちゃん」。絵本だけど、部分アニメをする。そこがウリノ

ハーフタイムラバー

主人公のゆうが、今回もちょっと 大胆な大人の一面を見せてくれる。 人は見かけによらない、とか女は わからない、とかいう内容である。 夜のいけないホテル街を彼と散歩 しているところから物語が始まる。 ほんとうは散歩が目的じゃないけ どね。そういうことなの!









こんにちは/ 『ソーサリアン』 移植を受けて、次は上巻だけ出 て、下巻が出そうもなかったの がきて、ついに「プリンセスメー カー」の移植が決定した。『サイ レントメビウス」はまだ。なの で、あまり偉い顔はできないが、 このページの存在価値もあった ってもんである。などという回 顧的なことを書くときは新しい 展開があまりないときなのであ る。どうしよう。今月はこの1 ページが長く感じられる。困っ

た。だが、そうしてもいられな いので先に進みたい。

しかし「サイレントメビウス」 の人気はすごいなー。なんか、 意地になって投票してない? これははっきりいって苦しい状 況である。やりたい、というと ころが出たことは出たんだけど、 最終的にまとまらなかったらし い。ギブアップはしたくないけ どねー。

チャートのほうを見てみよう。 『シムアース』が初登場。これは

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Ŀ	135
2	2	シムシティ	イマジニア	РG	75
3	10	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	Р	58
4	3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	49
5	9	ストリートファイターII	カプコン	Α	46
6	8	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	46
7	4	プリンセスメーカー	ガイナックス	Р	39
8	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	38
9	6	ダイナソア	日本ファルコム	Р	30
10	12	A.III.A列車で行こう	アートディンク	Р	22
11	7	大戦略[[['90	システムソフト	P	19
12	13	ファイナルファイト	カプコン	G A	18
13	13	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	17
14	23	シムアース	イマジニア	P_	15
15	11	天地を喰らう	カプコン	G A	14
16	15	ジーザスII	エニックス	Р	12
16	15	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	12
18	36	ソーサリアン・ユーティリティVol.1	日本ファルコム	P	11
19	-	栄冠は君に2	アートディンク	Р	10
19	46	ブランディッシュ	日本ファルコム	Р	10

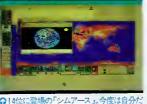
■10月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

注目したいのは、この3本なのである!



○14位に登場の「シムアース」。今度は自分だ けの地球を造れるのだ。画面はPC-98版



ゲームというよりも教育ソフト という感じかな。「ブランディッ シュ」はファルコム、木屋さんの 新作。なかなか、いまっぽい仕 様である。うれしいのが、「ソー サリアン・ユーティリティVol. 1」が18位に上がってきたこと。 やっぱり、「ソーサリアン」が遊 べるようになった今、シナリオ 集とともに期待したいタイトル

『栄冠は君に2』も人気が高い。 ところで、今年のプロ野球はお もしろくなかったな一。必死に なってみてたのが、だまされた ような気になってくる。どちら にしても、野球はおもしろいの である。

である。

「ロードス島戦記II」も急激に 上位に上がってきた。これは上 巻と下巻ということではないが、 それでも I が出たわけだから II も、というのは人情というもの である。

最近、1ページになったせい だろうが、お便りが少なくなっ ている。別に力を抜いて、1ペ ージになったわけではないので



○このユーティリティで、ソーサリアンの 世界もググッと広がる。画面はPC-98版



○マウスでプレイする新感覚アクションF PG「ブランディッシュ」。 27ランクアッ ブ。画面は P C - 98版

ある。あー、それなのにそれな のに読者はこのページなんてど うでもいいや、なんておもって いるのだろうか。ぐすん。つら いのである。

確かに、盛り下がってはいま すけどね。でも、そうそう年が ら年中ばりばりのブンブンとい うわけにもいかない。特に、最 近このコーナー、ソフトハウス から嫌われているみたいだし。 ま、嫌われるのも才能のひとつ かもしれないと思うことにして 今月は終わっていきたい。この、 月によって盛り上がったり盛り 下がったりする性格、なんとか ならんかな、とは思うがしかた がない。次号はもっと元気に登 場しようと思っている。ではで は/

移植希望ゲーム累計ベスト10

前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	967
2	シムシティ	イマジニア	PG	796
4	ダイナソア	日本ファルコム	Р	483
3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	469
5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	442
7	大戦略III'90	システムソフト	Р	380
13	ファイナルファイト	カプコン	GΑ	331
11	天地を喰らう	カプコン	G A	298
9	ポピュラス	イマジニア	PG	284
11	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	205
	1 2 4 3 5 7 13 11 9	1 サイレントメビウス 2 シムシティ 4 ダイナソア 3 ブライ下巻完結編 5 ドラゴンクエストIII 7 大戦略III'90 13 ファイナルファイト 11 天地を喰らう 9 ポピュラス	1 サイレントメビウス ガイナックス 2 シムシティ イマジニア 4 ダイナソア 日本ファルコム 3 ブライ下巻完結編 リバーヒルソフト 5 ドラゴンクエストⅢ エニックス 7 大戦略Ⅲ'90 システムソフト 13 ファイナルファイト カプコン 11 天地を喰らう カプコン 9 ポピュラス イマジニア	1 サイレントメビウス ガイナックス P 2 シムシティ イマジニア PG 4 ダイナソア 日本ファルコム P 3 ブライ下巻完結編 リバーヒルソフト P 5 ドラゴンクエストIII エニックス G 7 大戦略III'90 システムソフト P 13 ファイナルファイト カプコン GA 11 天地を喰らう カプコン GA 9 ポビュラス イマジニア PG

■1991年 | 月号より10月号までの集計



発売中のNewソフトを再チェック

今月は超大作こそ発売されなかったけど、おもしろそうなゲームが目白押し。恒例のシンセサウルスのデータ集『サウルスランチ』の第4弾にも注目なのだ。

協力 J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2/2 +。●はMSX、MSX 2/2 +。★はMSXターボR専用。ごはMSX-MUSICに対応したソフト。



9月8日から9月30日までに 発売されたソフト

9月13日 サウルスランチVol.4(□)/ビッツー/3.400円 ☑

校内写生1~3巻(D)/フェアリーテール/各4,800円

14日 コズミックサイコ(D:OD付き)/カクテル・ソフト/7,800円 21日 キミだけに愛を…(D)/GAMEテクノポリス/7,800円

AD&D® ヒーロー・オブ・ランス(日)/ポニーキャニオン/ 7.500円[7]

ビースト・淫獣の館(口)/バーディーソフト/7.800円

27日 ドラゴンクイズ(D)/コンパイル/6,800円 上









J&P 売り上げベスト]

今月も好調な『ソーサリアン』 がV3を達成。『DS#28』は2位 につけている。発売が1週間遅 れた『ドラゴンクイズ』も順調に ランクイン。光栄が3本入った のも見逃せない。

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
and a	1	1	ソーサリアン	ブラザー工業
	2	2	ディスクステーション#29	コンパイル
1	3	_	校内写生 1 巻	フェアリーテール
1	4	_	ドラゴンクイズ	コンパイル
>	5	3	信長の野望・武将風雲録	光栄
1	6		校内写生2巻	フェアリーテール
>	7	2	ディスクステーション#28	コンパイル
1	8		大航海時代	光栄
,•	9	-	サーク『	マイクロキャビン
	10	-	提督の決断	光栄

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(9月1日から30日までの集計)



ユーザーの主張 今月はテーマなしの言いたい放題

今月は気分がいい。と一とつで申しわけないが、目ジリがくい一んと下がり、ホッペがぽよ~んと落ちて、タリラリラーンでスキップしちゃうほどうれしいのである。なんてったって、おととい西武ライオンズがリーグ優勝したのである。当然、10月19日から始まる日本シリーズも4連勝するはずだから、きっとこの本が出るころには笑いが止まらずオッペケペーになっていることと思う。まあ、そんなことはどうでもいいのではあるが、どうしてもこのよろこびを離かに伝えたかったので、大事な誌面をちょっくら拝借したわけだ。あははのは。

さて、ユーザーの主張である。今月 のテーマは……なし。そう、とくにお 題を決めずに、みんなに好き勝手に主 張してもらったというわけ。残りスペ ースも少ないことだし、ジャカジャカ、 ハガキを紹介していこう。

●「MSXの進化」について意見をいわ

せていただきます。MSXは数あるパ ソコンのなかで、もっとも互換性が重 視されている機械です。安価でそこそ この機能がある。だからこそ、入門機 として広く受け入れられているんだと 思います。たしかに互換性うんぬんも 大切なことだとは思うのですが、パソ コンとしての進化を遅くするというデ メリットもあるわけです。 いまでは、 MSX以外のパソコンも安く購入でき るようになっています。松下をはじめ、 各ハードメーカーの方々、そろそろM SXも大幅なイメージチェンジをして もいいのではないでしょうか。素人の たわごとではありますが、これがボク の主張です。(静岡県 鈴木雅博)

新ターボRが発売になった。その規格にあわせたソフトも各社から発売になる。現在のMSXの姿にあれこれいう人もいるけど、ホントはみんなMSXが好きなんだよね。だからこその意見だとも思う。みんな家族なんじゃー

(FMWの大仁田調で)。

●なんでもかんでも書いていいということなので書きます。Mファンの表紙を、1回でいいから真っ白にしてほしいな。たまにはいいと思うのですが、どうでしょう?(京都府/鈴木京太)

そういえば、いつだったか女性自身 (だったと思う)が白い表紙にしてたっ けね。それもなかなかシンプルでいい かもしんない。今度、編集長に相談し とこう(ムリだと思うけど)。

●ボクをMファンの編集部員にしてください。きっと力になれると思います。 でも、いまは高校生なんで卒業するまで待ってくださいね。(千葉県 斉藤孝幸)

当編集部は、未成年者は受け入れていない。だから卒業したらもう1回ハガキを送ってくれ。編集部員Wのシゴキに耐えられる自信があればだけどね。

●ボクはMSX2+を持っています。一生懸命新聞配達をやって、去年買いました。しかし、その1か月後にター

ボRが出てしまいました。なぜ、ターボRが出たんですか!? (長崎県 吉岡浩 志)

残念だけど、運が悪かったと思って、 あきらめるしかないね。

まだまだハガキはきてたんだけど これといってユニークなものがないん で、もう終わり/ 次回(92年2月号発 表)のテーマは、「がんばれ、ソフトハ ウス」です。来年も楽しいゲームがたく さん出るように、みんなから各ソフト ハウスの方々に激励のことばを贈って もらいたい。もちろんキビシイ意見も 大歓迎。1年の計は元旦にありともい うし、気合を入れる意味もふくめ、バ シッとお願いしたい。しめ切りは11月 22日必着。いつもより、しめ切りが早 いので気をつけること。ハガキ採用者 には、Mファン特製フロッピー(付録デ ィスクとおなじ仕様のブランクディス クで、Mファンのロゴも入ってる)を進 呈。ではでは、たくさんのお便り待っ てるけん、ヨロシク!! (ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「12月号ユーザーの主張」係



はやいもんで今年度最後のMファンなのだ。トリを飾るのはコンパイル、ウルフチーム、フェアリーテールの3社。それ以外にも、年末年始のソフト情報を盛りこんで、にぎやかにおとどけしちゃうぞ。これを読んで、ほしいソフトをチェックしておくといいぞ。



笑ウせえるすまん 第1巻

- ■コンパイル
- **■** 25082-263-6165
- ■12月10日発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	3,980円

藤子不二雄Aの人気アニメが AVGになって登場。

黒づくめの衣装に身をつつんだあやしげな男、喪黒福造。彼は、悩みを持った人々の心のスキマを埋めてくれる(I?)、一風変わったセールスマンである。このゲームでのプレイヤーの役どころは、悩みをかかえたお客さん。喪黒に悩みを解決してもらうべく、ゲームを進めていくのだ。画面写真からもわかるよ

フ調のコマンドを選択すること によって、話が展開していくの だ。 アニメが 収録されているのは、「たのも しい顔」「的中屋」「勇気は損気」

収録されているのは、たのもしい顔」「的中屋」「勇気は損気」といった、原作でもおなじみの作品が3本。基本的に原作とおなじだが、マルチエンディングになっているため、プレイヤーの行動しだいでは新しいストーリーも味わえるようになっている。

うに、ゲームは会話が中心。フ キダシのなかに表示されたセリ

ゲームを盛りあげるBGMや 絵柄など、細かい部分まで原作 を忠実に再現。タイトルの出方



◆この男が喪黒福造。アニメと同じように 「オー、ホッホッホッ」としゃべるのだ

やセリフまでそのまんまという 凝りようだ。そして圧巻なのは、「オー、ホッホッホッ」と喪黒が しゃべること。もちろん声はア ニメ同様、声優の大平透さんだ。 ブラックユーモアにあふれたこ の作品、3.980円という価格も良 心的でグーなのだ。



これる。ちなみに、この絵は「たのもしい顔」のーシーンこのように、それぞれの人物のセリフはふき出しのなかに表示



⑥藤子不二雄 A /シンエイ動画/中央公論社/コンパイル

NIKO

- ■ウルフチーム
- **■**2303-5394-5565
- ■11月15日発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アクションパズル
価 格	7,800円

ひさしぶりのウルフチームの 新作。ゲームの内容をかんたん にいうと、2人対戦型のサッカ ーゲームといったところだろう か。ルールは、画面上にあるボ ールを、時間内にどれだけ相手 のゴールに押しこんだかを競う という単純明解なもの。しかし、ボールはつねに約30個画面上に存在し、1個ゴールするとまた別なボールが1個出現。合計300個ものボールを相手方のゴールに入れあうのである。

プレイヤーは一定時間ブロック(壁)を出すことができ、これによってボールの反射角度を変えたり相手をとおせんぼしたりもできちゃう。また、ゲーム中、点数の低いほうのキャラが巨大化したり、相手をトンカチでなくって気絶させたりと、なかなか芸が細かいのだ。なんとも、にぎやかなこのゲーム、ステージ数は全部で64もある。

×68000版ではボールがゴー ルに入ると「にこにこぉ」としゃ









べるのだが、MSX版ではそれ がカットされてしまうとか(「に こにこぉ」ってしゃべるから『に こにこ』なんだけどね)。

対戦型ということもあり、またまたはまりそうな予感がする。

舞mai

■フェアリーテール

- **■ 2**303-3200-9834
- ■12月中旬発売予定

媒体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価 格	未定



○「かわゆい」という表現がピッタリ♡



○戦闘では、ひっかくというコマンドも!

「校内写生」など超過激なソフトから、「殺しのドレス」のようなサスペンスAVGまで、幅広く手がけるフェアリーテール。今回紹介する「舞」は、3Dタイプの美少女RPGで、全体的にかわゆ〜く仕上がっているのが特徴だ。

主人公となるのは、魔法の国 に住む舞ちゃんという女の子で、 明るく元気な小学5年生だ。あ



る日、魔法を使って夏休みの宿題をやっていたところ、突然爆発が起こり、見たこともない世界へと飛ばされてしまう。つぎつぎに襲いかかってくる敵を倒しながら、舞ちゃんがもとの世界への出口を求めて冒険をする、というストーリーなのだ。

基本的にダンジョンの中を歩 きまわるタイプだが、イベント 時にはビジュアルを大きく表示させるなど、美少女ソフトならではの配慮がなされている。「ひゅるりらぁ~」や「まもるの/」といった魔法や、「おさかな」「またたび」などアイテムのネーミングもかわゆく、楽しそう。ネコ耳、シッポつきのねこまた少女、舞ちゃんが、ロリ心をくすぐることうけあいである。

是ぶつかった舞ちゃん (右画面) は思わず「いてっ」//: 基本画面。 左画面には舞ちゃんが歩いたところが表示

開発中ゲーム情報

ここだけのはなし

ひたひたと年末進行の波が押し よせる今日このごろ、みなさんい かがお過ごしでしょうか? 今月 も元気よく開発中ゲームの情報を おとどけしていきたい。

最初はコンパイルの新作から。 先日、営業の田中さんがもみじま んじゅうを片手に編集部を急襲。 いくつか新作情報を教えてもらっ たので、ここで紹介しちゃおう。 まず、12月6日発売の『ディスク ステーション#32』は、12センチC



◆とにかくハマると評判の「ス 海・ドラゴンズアイ」。 画面はPC-98版

Dが付くそうで、価格のほうはい つもよりちょっと高めの8,800円。 今月紹介している『笑ウせぇるす まん。の第2巻が、来年3月10日 に発売となるそうだ。来年もコン パイルはやってくれそうだぞ。

つづいては、ブラザー工業から 出る「戦国ソーサリアン」に、ユー ティリティディスクがつくという ニュース。これにより、①はじめ から強力な魔法のかかったアイテ ムが買える②アイテムに好きな魔 法をかけてもらえる③キャラの名 前を変更できる、という3つの便 利な機能が使えるようになる。こ れについてのくわしい記事は来月 号で。ブラザーといえば「スーパー 上海・ドラゴンズアイ』も気にな る。こちらは、年内の発売はかな りキビシイ状況といわれている。 あと、フェアリーテール制作、タ ケル販売の『美少女大図鑑[仮 称〕というのもある。これは、フ



○グローディアの「ヴェインドリーム」は 期待の超大作だ。画面はPC-98版

ェアリーテールのゲームに登場し た女の子たちを一堂に集めたもの だそうで、フェアリーテールファ ンや美少女ファンにはタマラナイ 1本といえるだろう。発売は12月 の予定になっている。

発売予定表に載っているのに、 発売日未定のままの『ヴェインド リーム。グローディアに問い合わ せたところ、開発にはまだかかつ てないそうだ。けど、出すことは 決定済とのことなので、首を長 ~くして待っていよう。

お次は、先月のこの欄でも書い た、ファミリーソフトの美少女A VG『麓の花園』。画面サンプルが



●ファミリーソフトの「龍の花園」。MS 版の画面写真を初公開なのだ

とどいたので、今月はそれを掲載。 詳細は来月お知らせするので、モ ンモンとしたまま 1 か月ガマンす るように(ヤーイノ)。

そして、最後は『ブライ下巻完結 編。の情報をちょびっと。リバーヒ ルソフトによると、「オリジナルで あるPC-98版の魅力を最大限に 再現する」を合言葉に現在移植が 進行中で、FM PACの対応も考え ているそうだ。くわしいことはま だ決まっていないが、来年の春に は発売になるもよう。『ブライ下巻 ~』については、来月以降も追っか けていくので楽しみにしてもらい たい。では、また。

ソフトハウスの

ウチにも いわせて ください

ソフトハウ スのナ・イ・ ショの話が 聞けるこの コーナー。 各社の新作

情報やら近況が、ひとめでわか るのだ。今月はどんなことが載 ってるかな? さあ読め、それ 読めっ!!

バーディーソフト

MSXの『DS#31』はオリジ ナルゲームも入るけど、久々 の参入ソフトがあるかもしれ ないぞ。詳しいことは1,940 円だ。『笑ゥせぇるすまん』も 大幅アニメ(98版より多いぞ。 MSXユーザーでよかった ね)で、12月10日発売だぞう お。(わしゃ営業の田中ぢゃ)

コンパイル

バーディーソフトでは、お待 ちかねの3作連続発売を予定 しています。待望の『キャル 2』をはじめ、以下、『アルテ ミス』も『ジョーカー』も12 月上旬の発売予定になってい ます。みなさん、期待してい てください。

(あき まさき)

ウルフチーム

MSXユーザーのみなさま、 おまたせいたしました。ウル フがMSXに帰ってきました。 サッカー、パズル、アクショ ンなど、いろんな要素を持つ た『NIKO2』。MSX界の総 合格闘技集団・MSXインタ ーとなりうるだろうか!? お 楽しみに。 (1)

フェアリーテール

「僕の青春は、いままで真っ暗 闇でした。しかし、『校内写生』 をやってから成績が上がり、 彼女もできました。本当にあ りがとうございます」(東京 都/林クン/18歳)---など など、全国から反響のお便り が続々。『校内写生1~3巻』 絶賛発売中! (たどぴん)

光 栄

『伊忍道・打倒信長』は、もう プレイしましたか? 忍者と して日本各地を修行してまわ り、最後は信長を討ち倒す ……。ドラマチックで興味深 いストーリーじゃ~ないです か。RPGにSLGの要素が ピリリと効いていて、なかな かオツなもんですよ。 (高)

ブラザー・タケル事務局

『戦国ソーサリアン』の移植に、 けっこうはまっているらしい。 他機種からMSXへの移植っ て、なかなかムズかしいんで すよネ。でも、なんとか年内 には発売したいな。できれば ユーティリティ機能もつけて ネ。無事、完成するよう応援 してくださいね! (直)

ひとめで りゅう



♥ソフト・ハード・本に関する最新情報♥♥♥

MSX新作発売予定表





記号の意味⇒無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。②のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に対応。 とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武章 (タケル) で発売のソフトの価格はすべて税込です。 ■ソフトと本 ※媒体の日は日□M版、□はディスク版です。

西格 一
H Z
100円区
.800円
00円区
院込)
2
_
)円配
0円
800円区
✓12.200∰
8.800円
円(税込)
0000
800円
32
800円
00円27
001 142
900円
格未定 🖸
格未定 🗗 1/6,200円 🗗

発売予	定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
92年1月	日日 15日 中下 ? ? ? ? ?	MSX・FAN2月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込) PS SG set3 (D)/アリスソフト/6,800円 龍の花園(D)/ファミリーソフト/価格未定 エル(D)/エルフ/7,800円 シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/8,800円 コイヤルブラッド(C)/光栄/価格未定 ロイヤルブラッド(C)/光栄/価格未定 ロイヤルブラッド(C)/光栄/価格未定 ロイヤルブラッド(D)/光栄/価格未定 D
翌年2月以降と発売日未定	フガン 笑 夜 天 倉 リソコ 田 アルコード	甲穀団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定 カシー2(D)/エルフ/7,800円 インドリーム(D)/グローディア/価格未定 せえるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円配 天使たち(D)/ジャスト/8,800円 たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円 活番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定 ダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円 プランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5,800円 プラール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 ート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 ・ト(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 ・ナーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円 ・シャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円配

スーパー 付録ディスクの 使い方

●今月のバックストーリー (原案者は愛知県/加藤清太)「シニリア」は、行方知れずの父と母をさがすために、不思議な動物「ルーシャオ」といっしょに旅していた……。オアシスで母を見たという旅人の話を信じた自分と残りすくない水に舌打ちしながら歩いていると、突然サンドウォームが襲ってきた。あわてて、シニリアは剣を構えるが、「ルーシャオが一声うなるとサンドウォームはすごすごと砂のなかへ帰って行った。得意そうにふんぞりかえっているルーシャオをなでながら、「何度も助けられることになりそうね」と、シニリアは予感した。



女の子とペットの名前が決定// 女の子は「シニリア・ポーウィック」ペットは「ルーシャオ」だぞ//

以前から募集していたスーパー付録ディスクのタイトル画面の女の子と動物の名前がついに決まった。女の子の名前は「シニリア・ポーウ

ィック」で、福岡県の金子くんの案を採用。そして動物の名前は「ルーシャオ」で、岐阜県の丸山くんの案を採用したのだ。 本当にたくさん

の応募ありがとう! みんな甲乙つけがたく、どの名前 にするか決められないでいたのだ けど、タイトルCG制作者の木村 さんの「これがいいでしょう」の 一言で決まったのだ。これからの シニリアとルーシャオの活躍に期 待してほしい。

	スーパー付録ディスク	DEC. 1991	DISK#3
媒体	200 × 1	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	残りバイト数	5120バイト
VRAM	128K	くわし をご覧	くは各コーナーの説明 ください。

ディスクの起動と基本キー操作の方法

このディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ものによってはMSX1でもBASICから呼び出して遊べるものもあるぞ(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れて電源を入れる。このあとタイトル画面が表示されるのだが、電源を入れたときにカ

ーソルキーの上をずっと押しておくと(ジョイスティックでも可)、タイトル画面を飛ばしてメインメニューの画面になる。ファンダムのゲームなどで遊んだあと、メニューに戻りたいときはリセットしよう。

また、タイトル画面で1回スペースキーを押すとBGMが止まり画面の位置を調整できるようになる。自分のディスプレイ



♀メリー・クリスマス! 今回はサンタクロースのルーシャオが登場するメインメニュー画

の見やすい位置をカーソルで微 調整してから、スペースキーを 押してメインメニューに入ろう。 基本的な操作は、メインメニ

基本的な操作は、メインメーュー画面で点滅しているカーソルを動かして、遊びたいコーナーを選んでスペースキーで決定するとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画 面からもう一度スペースキーを 押すと、小メニューの画面にな る。ここは、そのコーナーの説明などが表示されるのでよく読もう。ここまではESCキーでメインメニューに戻れる。

スペースキーを押すと、この 小メニューから収録プログラム の実行、メッセージの送りなど ができる。また、ディスクのラ ンプが点灯しているときにディ スクを抜くと、ディスクをこわ すのでご注意。さらに詳しいこ とは本誌の各コーナーをどうぞ。



SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER=木村明弘(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=山藤武志(STING)/DISK MAKER=化成パーペーイタム㈱/SPECIAL THANKS TO マイクロキャピン



今号の「すべしゃる」は、話題のマイクロキャビンの最新作『幻影都市』で使われているBGMを聞くことのできる幻影音楽館を紹介しよう。じつはこの幻影音楽館は、このスーパー付録ディスクのためのオリジナル版だ。ほかでは手に入らない貴重なものなのだ。



『幻影都市』幻影音楽館

①マイクロキャビン

まず「すべしゃる」の中の小メニューでスペースキーを押す。 すると、幻影音楽館の説明が表示される。そして、その説明に もあるようにスペースキーを押 して、すぐ、1 キー(テンキーではだめ)を押す。そのまま、画面に「MICROCABIN」という文字が表示されるまで待ってから1 キーを離す。



2スタートボタン

4ポーズボタン

このボタンを押すことで演奏さ

れる。演奏中のBGMを最初か

ら聴きたいときもこのボタン。

聴いているBGMを一時中断す

るときに使うボタン。もう一度

聴いているBGMを止めて別の

BGMにするときや、他のBGM

このボタンを押した状態にして

おくと、BGMの演奏といっし

ょにグラフィックが表示される。

押すとBGMを再開する。

を聴くときに使用する。

6 グラフィックボタン

のストップボタン

●曲のタイトル名

ここにはBGMのタイトル名が 表示される。大きく見やすいと ころがうれしい。

❸選曲ボタン

BGMを選ぶとき使用。曲名とグラフィックの説明をしよう。 1、イリュージョン・テーマ1 『幻影都市』のタイトル画面

2. イリュージョン・テーマ2

香港の夜景

3.シャオメイ 崩壊直後の香港

4. メタル・エリア ビルの間を降りる巨大スピナー

5. 危機

モンスターと闘う主人公 6. ネットワーク・イマージュ

不夜城と化した香港



○戦闘態勢に入った主



るところに注目!

これで幻影音楽館が始まる。 BGMは全部で6つ。各BGM にはそれぞれ対応するグラフィックがある。これは❸のグラフィックボタンを押しておくと表示される。

また、グラフィックボタンが 押された状態(操作パネルのボ タンが赤く点灯した状態)のまま「選曲ボタン」で選曲すると、 そのたびにグラフィックとBG

クシャッフルボタン

ここを押した状態にしてスタートボタンを押すとBGMの順番が入れかわって演奏されるのだ。

9GRAPHICS & SHUFFLE表示

ここは、各機能が使用されているときにのみ点灯する。現在使われている機能を教えてくれる。

Mがいっしょに変わるのだ。

そのほかに、BGMの順番を バラバラに入れ換えて演奏する 機能もある。

ところで、これを制作してくださったマイクロキャビンの三曽田さんによると、MIDIに対応させられなかったことがとっても心残りなんだそうだ。

くわしい操作方法や機能など は下の説明を読んでほしい。

③TRACK表示

ここには、現在のBGMが何曲 目なのかが表示される。なくて はならない大切な機能だ。

®TIME表示

BGMの演奏時間を知りたいと きにはここを見る。正確に表示 してくれるのだ。

のレベル表示

BGMで使われて いる音の高さや音 域がに表示される。 スローなBGMだ と動きがおそく、 アップテンポの曲 だと小刻みに早く 動く。見ているだ けで楽しい表示。





三曽田氏の『幻影音楽館』制作ノート

『幻影都市』はまだまだ制作段階。 しかも、今が修羅場……。こんな ときなので、あまりゲームに深く かかわるところは出せませんでした。そのかわり、当初は絵と音楽 を組み合わせただけのものの予定 だったのですが、これじゃあイマ イチと、CDデッキふうのコント ロール・パネルを付けました。非 常に短時間で作ったので、まだま た機能アップしたいところはあっ たのですが、残念ながら今回はこ こまで。でも、9チャンネルのレベル・メータはとてもよくできたと自分でも気に入っています。ぜひ、楽しんでください。



鑑意

●『幻影音楽館』は、パナソニック FS-5000/5500など一部の 機種では作動しません。

●『幻影音楽館』のみ、ほかのディ

スクにはコピーできません。

●BASICやDOS上で付録ディスクのファイル一覧を見ようとすると、最後のほうにある奇妙なファ

イルのところで表示がおかしくなります(写真)。これは『幻影音楽館』の一部です。ディスクの故障ではありません。













ほんとうの作家には語るべきことはなにもない、ただ語り方だけがある。といったのは、アラン・ロブグリエだが、この5つのコーナーには、語るべきことはなにもない。ただ、作ってしまったあとの訂正と注意だけがある。あるやないかい。

■全体に関すること

この5つのコーナーに収録されているファイルはすべてBASICプログラムなので、どれもBASIC画面から、LOAD"〈ファイル名〉"を実行することで呼び出すことができるし、自分の好きなように修正、追加もできる。

SAVE"(ファイル名)"
でディスクに保存できるが、かならす、別のMSX用ディスク
に保存してほしい。付録ディスクにはセーブしないように。

プログラムを改造したものや エディットステージのデータを おなじディスクに保存しておき たい場合は、やはり別のMSX 用ディスクに必要なプログラム をコピーしておくといい。

たとえば、ファンダムのプロ

グラムをぜんぶコピーするなら COPY"A:*.FDZ"TO" B:"

を実行すればOK。] ドライブ の場合は、メッセージに従って ディスグを何度も入れ換えることになる。「for driveA:」のときに付録ディスクを、「for driveB:」のときにコピー先のディスクを入れていけばいい。 ただし、ターボRだけは、今月 のBAS | Cピクニッグ(28ページ)に書いてある方法でもっとかんたんにコピーできる。

ちなみに、ファンダムの2コーナー、FM音楽館、AVフォーラムでは、今月から拡張子の 3文字目に月を表す文字を入れることにした。1~9月は、数 プの1~3、16~12月は、X、 Y、Z。したがって、今月のファイルの末尾はすべてZがつい ている。そのまえ2文字は、各 コーナーの識別子だ。

では、各コーナー別の注意。

■ファンダムGAMES

「MOLE」は要マウス。「キック・バトル」はMSX2+以降用で要ジョイスティック。ただし、キック・バトルは、38ページにMSX2、キーボードで遊ぶための改造法を掲載している。また、「タコ&イカ〜」は、2本組の作品なので、別のディスクにコピーする場合は、

T&|KA2-A. FDZ T&|KA2-B. FDZ の2本ともをコピーすること。

■ファンダムサンプル

BASICピクニック用の LISTI. BPZ は、行番号かふざろいのバージョンをうっかり収録してしまった。機能はまったく変わらない が、誌上ではリナンバーしたも ので説明しているので注意。

■FM音楽館

曲をいったん選択すると、C TRL+STOPでBASIC 画面に行くか、リセットするか しかない。現在、検討中。

■AVフォーラム

各作品を部門ごとに1本ずつのプログラムにまとめてある。 1部門の実行が終了するとBASIC画面に行ってしまう。これも現在、検討中。

■オマケ

10月号「裏表止」の自動解答プログラム(田中将司・作)と、ターボR専用のCPU切り換えプログラムを収録。

ところで、ディスクのなかの メッセーシに脱字がある(すみ ません)。「を切り換え」のあとに 「る」が抜けとるがな。

付録ディスクについて 質問の多かった、 ここがわからない? B E S T 5

はあ〜い、ユーザーサポート ディスク係のOrcで〜す。

1か月間(この原稿を書いている時点ではですが)、みんなの質問に答えてきたけど、そのなかから多かったものをピックアップしますので、ぜひぜひ参考にしてください。とくに初心者の方はまちがえやすいことが多いと思います。このコーナーをじっくり読んで、編集部に電話をかける回数を減らしましょう。ベテランの方は、ああ、自分も昔はこうだったんだ、と読み流してくださいね。

余談ですが、壊したフロッピ ーディスクをフォーマットして もわかりますよ。

Q1 付録ディスクがうまく起動しないんですが?

ディスクドライブが100

起動のときに「Direct statement in file」がでるのがこれだ と考えられます。スーパー付録デ ィスクは2DD(両面倍密度・720 Kバイト)でフォーマットしてあ るので 1 DD(片面倍密度・360K バイト)しか読み取れないMSX ではうまく動きません。SONYの HB-701FDなどのMSXがこれに 当たります。対処法としては「2 DDのドライブを持っている友達 に必要なファイルをコピーしても らう」がありますが、「自分で2 DDのドライブを買う」のがもっ ともよいでしょう。これからを生 き抜くためです。

ケース2 本体がMSX1

このシステムはMSX2以降を 対象としていますのでMSX1で は残念ながら動作しません。ごめ んなさい。

MSX1とは本体にMSXとだけかかれている機種のことで、MSX2やMSX2+やMSXturboRなどとかかれていればだいじょうぶ、このシステムは動きます。MSXであることを忘れて起動すると、「Syntax error in 3」と出て止まってしまいます。対処法としては「実行したいファイルを直接ロードする」がありますが、いちばんよいのは「MSX2以降の機種を買う」ことです。とくに、A1GTがおすすめです。

本体のVRAMが64K

これもうまく動かないんですが、 どこでストップするかわかりません。なぜって編集部にVRAM64K のMSXが1台もないから。ボクも 1台も見たこともないし。話によればこの機種は全部で2000台出たけどもう使っている人は何人もいないというめずらしい機械だそ うです。希少価値ですね。

対処方法はまえのケース2と同じて必要なファイルをコピーし、直接ロードして実行することもいいですが、MSX2(VRAM128K)やMSX2+やMSXturboRを買ったほうが・・・・・。

ケース4 付録ディスクが不良品

これはあまりない現象です。エラーとしては「File not found」などが考えられます。これは本当に付録ディスクの不良ということが考えられますので(ためしにFILES文を実行してみると、ファイルが半分しか入っていなかったことがあった)、編集部まで送ってください。

これらディスク不良がおきた場合には、まず何回かためしてみて、それでもなおらなかったら編集部に質問電話をかけましょう。まちがってもまっさきにディスクを送らないようにしてください。



今回もビッツ 一のCGだぞ

ゲーム十字軍は16ページでト ビラを飾っている梅麿作のグラ フィックが見られるのだ。う ~ん、これだけではいささか寂 しい気もする。ゲームの役立ち データくらい入れてもいいよな。 しかし、一口に役立ちデータと いってもなにを入れたらいいの だろうか?う~ん、困った。 というわけで、ゲームの役立ち データのリクエストを募集した いと思う。ハガキにどんなゲー ム(たとえば、ガゼルの塔とか武 将風雲録とか)のどんなデータ (最強レベルとかイベントの起 きる寸前とか)がほしいか書い て、十字軍「付録ディスク検討委 員会、係まで送ってほしい。



压压箱度的

紙芝居部門か ら1作品ぞよ

CGコンテストは紙芝居部門 の「食物連鎖」を入れたぞよ。

CGコンテストのロゴマーク を選ぶとメッセージが出てくる でおじゃる。読みおえたら、ス ペースキーを押すと、じっと待 った末に「食物連鎖」という文字 が出てくるぞよ。ここでもう一 度スペースキーを押せば、食物 連鎖のはじまりでおじゃる。紙 芝居部門初の恐竜のタマゴを獲 得した作品を堪能してたもれ。

さらに、CG講座で使ったグ ラフィックも入っているぞよ。 グラフサウルスを持っている人 は読み出してみてほしいぞよ。 詳しくは103ページのCG講座 を参照だマロ。



○紙芝居部門から「食物連鎖」ぞよ



でいっぱい!

毎回、ためになるフリーウェ アを入れていく予定だ。このコ ーナーに対する応援、感想、質 問、その他なんでも「パソ通天 国」まで送ってちょうだい。

さて、今月はMSX-DOSが 便利になるファイラが2本入っ ているのだ。ファイラというの はDOSを使ったことのない人 でも数分後にはDOSの達人に なってしまうという魔法のツー ル。カーソルキーといくつかの キーを押すだけで、コピーやそ の他のDOSの仕事をラクラク こなしてしまうのだ。というわ けで、とにかくパソ天の97~99 ページを読んでくれ(小メニュ 一の92ページは間違い)。



●DOSI用とDOS2用の2種 写真はDOS2



10月情報号の 解答発表だ/

10月号の答えは『エメラル ド・ドラゴン」のアトルシャン。 赤い髪と鎧でわかったという意 見が多く、日割くらいの人が正 解だった。イースのアドルやブ ライのザン・ハヤテという意見 もあったけど、傑作だったのは ヴァリスの優子という答え。ま あ、そう見えなくもないけど ……ねえ。ひどいのになると、 エメドラのチャンリンシャンな んてのまであった(オイオイ/)。 で、正解者のなかから以下の5 名に、グローディア特製テレカ をプレゼントするぞ。⇒千葉 県・斉藤真教、兵庫県・柳沢智 子、岐阜県·小林信秀、京都府· 西野高正、広島県・谷口和博



◎隠れていたのはアトルシャンだった

Q2 FM音楽館を聴いたあと、 いくらスペースキーを押しても メニューにもどらない

まだ戻れないんです。

聴き終ったらリセットしてくだ さい。今回はタイトルが、「カーソ ルの上、キーでとばせるので、すこ しはよくなったと思いますが。

これだけじゃ、だめですか? 1月号までには、[F1]キーで FM音楽館のメニューに戻れるよ うにしたいとがんばっているんで す。でもタイトル画面については だいぶよくなったでしょ?

Q3 収録ファイルのなかには コピーできないようにしてある ものがあるんですか?

ゲームソフトのようなプロテク トはかけていません。ただしディ スクに収録する関係上、ふつうに は読みだせないものはあります (CGデータなど)。また直接書き こんであってファイルとしてみら れないものもあります(10月号の ガゼルのデモなど)。どうしてもバ ックアップが取りたい人はDOS 2のDISKCOPYをよく勉強して 自分の責任で行ってください。

Q4 10月情報号の『SILVER SNAIL』が遊べない

その原因は大きく分けて2つあ ります。

1つは、ファイルを2つコピー していないということです。この プログラムはファイルが2本に別 れていますので、両方が必要なの です。心当たりのある人は10月号 の欄外をよく読んで指示にしたが いましょう。

もう1つはMSX1だからです。

MSX1ユーザーの人、ごめんなさ い。でも、1か所書きかえれば、 遊ぶことができます。その場所は リストBの行600です。その行に 「SET AJUST文 が2つ出てき ますが、それはMSX2以降の命令 なので、取りさってください。ち ょっと敵の攻撃の迫力が落ちるけ ど、あとは問題なく遊べるはずで す。必要な部分を消さないように。

11月情報号『あーぱーみゃあ どっく』がうまく動かない

「あーぱーみゃあどっく」につ いての質問で多かったのは、 PMextというツールを使った展 開作業がうまくいかないというも のでした。PMext自体の説明はパ ソ天にゆずりますが、不具合の原 因は何回もディスクの入れ替えを するコピー作業に失敗しているこ とのようです。これはコピーしな おせばよいのです。ここではその コピーにMSX-DOSを使ってみ ましょう。そのほうが動作が安定 していて、ディスク入れ替え作業 も少なくてすむのです。MSX-DOSについてよくわからない方 は、もういちどスーパー付録ディ スクのメニューから「あーぱー作 成」を呼び出しましょう。

「あーぱー~」に必要なファイ ルは付録ディスクのなかにある5 本です。まずMSX-DOSを起動さ せてから、A>のコマンド入力待ち につづいて、

COPY A.MSXOOS, SYS B. 4

COPY A:COMMANO, COM B. 4

COPY A:PMEXT222 COM B

COPY A: MYADOC 17H B (2)

COPY AM ? RUN. BAT B'AUTOEXEC, BAT

でコピーしてください。要領は11 月号本誌119ページの説明の3番 とまったく同じです。5本のファ イルをコピーしたらあとは説明の 4番からはじめればOK。

今度はターボRユーザーだけの 症状なのですが、ディスクを作り 終わったがゲームができない、と いうものでした。これは高速 (DOS2)モードでフォーマット したディスクにDOS1を入れて 起動することが原因です。(この組 み合わせでいったんBASICに入 ったらDOSに戻れない)対処法は 標準(DOS1)モードでフォーマ ットしたディスクを使うか、もう すでに作ってしまった場合には左 端の「1」キーを押しながら起動 させることです。



先月に引きつづき、MSXViewの 拡張DAが入っているのだ。しかも 今月は一挙に9種類だぜ。

DA (デスク・アクセサリ)とはViewOALOなどの大きなアプリケーションの作業中に「時間が見たいなー」などのこみ上げてくる欲求に対処して、使用中のアプリケーションを終了させずに使うことができるミニアプリケーションのことだ。中身は時計や電卓、メモなど、全部で9種類ある。

■1ドライブ、2ドライブでの 方法

①まず、BASIC画面にする。②付録ディスクを入れたら「LOAD"COPYDA.BAS"」とする。③行70と行130を「■COPYDA.BASを修正する」に従って書きかえる。④「RUNO」すると……

D A 本体(f, DA) をインストールします か? 説明ファイル (, BDK) をコピーし ますか。D4・か B4・を押して選んでく ださい。D)A or B)OK ?

上のように表示されるので、 さっそくDA本体をインストー ルしよう。説明を読みたいとい う人もまずはDキーを押してD Aを組みこんでくれ。

付録ディスクから いったんRAMディスクに転送します。 しばらく待っていてください。

上のように表示されている間 にふだん使っているMSXV iewの実行用ディスクを用意 しておいてくれ。そうこうする うちに下のように表示される。

付録ディスクから、RAMディスクに転送しました。 スペースキーを押してくださか。

さて、ドライブから付録ディスクを取り出して、MSXViewの実行用ディスクを入れよう。これはいつもキミが使っているMSXViewのディスクでいいのだが、できればバックアップしたものを用意しよう。



上のように表示されているところでスペースキーを押すとインストール作業がはじまる。下のように表示されれば、DAのインストールは終了だ。



つぎは説明ファイルだ。①フォーマットしたディスクを用意。②付録ディスクを入れて「RUN ②」する。③Bキーを押す。あとは画面の指示通りに……。

■ハードディスクでの方法

ハードディスクにMSXView をインストールして使っている 人はMSX-DOS2上からイ ンストールする。

①付録ディスクをドライブに 入れて、ハードディスクをセッ トしてViewを立ちあげてす ぐに終了させMSX-DOS2 のプロンプト「A>」が出ている 状態にする。②以下のコマンド を打ちこむ「COPY B:*.DA A: ¥VIEW¥DA¥O」。これでDA の本体がハードディスクにイン ストールされた。③つぎに説明 ファイルをコピーする。「COPY B: * BOK A: ¥VIEW¥BIN¥ とやってカーソルが表示された ら終了だ。リセットしてMSXV iewを立ちあげてみればキミの DAが強化されたことがわかる だろう。

■A 1 - GTでの方法

ます生ディスクを用意して、内蔵のViewを起動させる。
①「ディスクの初期化」でフォーマット。②「ドライブ変更」でAドライブに変更。③「新規ディレクトリ」で「BRANKーA」を作り、「名前変更」で「VlEW」に変える。④「VIE W」をダブルリックして、⑤の作業をもう一度。今度は「DA」に変える。⑤BASIC画面にしたら「■1ドライブ、2に変したら「■1ドライブ、2ほの方法」と同じ要領で組みこもう。

■COPYDA. BASを修正

付録ディスクの「COPYD A、BAS」は以下の2か所を 修正してほしい。

70 COPY" A:*."<u>+E\$</u> TO" H:"
130 COPY" H:*."<u>+E\$</u> TO" A:"+A\$

●Viewの組みこみ中におこるエラーの対処法

「DAがインストールできない」 とMファンに電話するまえにここを読んで該当していないかどうかチェックしよう。

● Directory not found(ディレクトリが見つかりません)

このエラーが出た場合はコピー 先のディスクがMSXViewの実 行用ディスクではない場合が考 えられる。また、DAをVIEWと いうディレクトリの下に作って いない場合もこのエラーが発生 するのだ。

●Disk full(ディスクがいっぱいです) このエラーの場合には不要なファイルを消去しよう。おすすめファイルは以下のものだ。 ・HOME¥にいる

桂林。BTM

紹介、TXT
・VIEW¥PD¥にいる
自分の持っているプリンタ以外
のファイル(プリンタの型番が

ファイル名になっている)

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつきのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。せひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集@〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという 企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズム またはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG 3声のような組み合わせは使えません。また、使って はいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、 S、FM音源の@63、@Vn、Yr.d、y x Δ 音源の@Vn です。投稿は r FM音楽館」とおなじ方法です。81 ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集(3〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXVIBW」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です/

●応募方法

①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのF M音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。 いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、 感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく/

雹

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★ターボR専用に対応しています。 🕞 のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。〇はメニューへの復帰可、※はメニューへの復帰はリセット。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
スペシャル(※)	FAN ATTA CK『幻影都市』 (PIO~)		「幻影都市」幻影音楽館	DS . CDM	「OS.COM」というファイルは、MSX-DOS上の実行ファイルではありません。DOS上で実行すると暴走するので、ご注意ください。
ファンダム・GA MES(*)	ファンダム(P35~)	掲載の全プログラム	●GUN ² ●せっけんつるんっ ●ナイトレース ●WALL 2 ●キック・パトル ●どうくつたんけん ●温泉紀行 ●WHERE'S ● Dunking Warrior ● M O L E ●熊王 ●タコ&イカ ~出現! イカゴースト編~	GUN2 FDZ SEKKEN FDZ NIGHT FDZ WALL2 FDZ KICKBTL FDZ DDHKUTU FDZ DNSEN FDZ WHERE'S FDZ DUNKING FDZ MDLE FDZ KUMAD FDZ T&IKA2-A FDZ T&IKA2-B FDZ	BASICプログラムです。
ファンダム・サンプル プログラム(※)	BASIC ピクニック (P27)	掲載プログラム	★RAMディスク活用サンブル	LIST1 . BPZ LIST2 . BPZ	BASICプログラムです。
	マシン語の気持ち (P46)	掲載プログラム	●タイマー割りこみフックをのぞ く	PEEKHOOK, HMZ	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ 講座(P48)	掲載プログラム	●グラフィックの論理演算テスト	SAMPLE-3, SBZ	BASICプログラムです。
	アルゴリズム甲子園 (P47)	掲載プログラム	●教材プログラム	BADVSCDM. ALZ	BASICプログラムです。
FM音楽館(※)	FM音楽館(P74)	掲載プログラム	●パロディウス「第四惑星のテーマ〈お菓子な世界〉」 ●ソーサリアン「盗賊達の塔・ メジャーデーモン ●The Labyrinth of Devil〈悪魔の迷	PARDDIUS, FMZ SDRCERIA, FMZ LABYRINT, FMZ	BASICプログラムです。
				SHALDM FMZ ANNAHARP FMZ MDTHER FMZ	
AVフォーラム(*)	AV フォーラム(P 104)	掲載全プログラム	●今月の I 本「似顔絵」 ●規定部門「ダンス」 ●自由部門	DEC-1 AVZ DEC-+7-1 AVZ DEC-FREE, AVZ	BASICプログラムです。
ほほ梅麿のCGコン テスト(*)	ほほ梅麿のCGコン テスト(P100)	掲載全プログラム	紙芝居部門「食物連鎖」	CG . BAS MEDAKA1 . SR5 KAERU . SR5 } DACYOU34. SR5	BASICプログラムです。 CG データ(ただし、CG ツールで読みこむことはできない)です。
			C G 講座の教材グラフィック (グラフサウルスで読みこめるも のです)	TITLE1 . SR5 CGKOUZA1. SR7 CGKOUZA2. SR7	CGデータです。くわしくは100~103ページをごら んください。
MSXView()		「MSXView」上で動く アプリケーション	★拡張デスクアクセサリ(DA)+ Page BOOKで読むDAマニュアル	CDPYDA BAS 時計 DA 時計 BDK 電車 BDK ADDRESS DA ADDRESS BDK MEMD BDK CPU DA CPU BDK MDRE DA MDRE DA MDRE DA LINE BDK BDX BDK BDX BDK DVAL DA DVAL BDK	アスキーから発売されている「MSXView」が必要。 ターポRでないと動きません。
パソ通天国(○)	パソ通天国(P94)	誌上で紹介している フリーウェア	●FMTM Ver. 0、8 0 (MSX-DOS 2 専用ファイラ) ●AEG Ver. 0、8 4 (MSX-DOS専用 ファイラ) ●PMext Ver. 2、2 2 (解凍ツール)	FMTM080 . PMA AGE084 . PMA PMEXT222. COM	MSX-DOSのディスクを作り、左の 3 ファイルを コピーしてお使いください。くわしくは94〜99ペ ージをごらんください。
ゲーム十字軍(〇)	ゲーム十字軍(P16)	ビッツーによる十字 軍トビラ C G		CRUSADE . SR7 CRUSADE . PL7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
あてましょQ(^)		ゲームのキャラ当て クイズ		Q . PC7 Q . PL7	これはCGソール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
B:(O)		編集後記			
オマケ(○)			●「裏表止」自動解答プログラム ★ターボRの高速モードと標準モ	KAITDU , MAS	10月情報号のファンダムに掲載された「裏表止」の 解答を、自動的に実行してみせてくれるプログラムです。
			ードを切り換えるプログラム	CPU-CHGR. BAS	

NOCLIP

パナソニック、A1GTとMSXのこれからを語る

RAMとROMと端子とマニュアルの多い、 内部充実型新MSX、A1GTを作った人々



松下さんの像と松下記念館から情報機器本部を 見る。MSXはワープロ事業部で扱われている

松下電器産業情報機器本部ワープロ 事業部企画課係長の山神英昭さんは、 「サラリーマンにしておくには惜しい」 (発言者不詳)キャラクタの持主だが、 同時に、MSX界の有力な光源となる 人物でもある。念のためにいっておく が、光源というのは額のことをいって いるわけでは毛頭ない。ゆうとるゆう とる。いやいや、それで、わたしがい いたいのは、MSXの明るい話題のお もな発信源の] 人が山神さんだという ことなのだ。

山神さんの部署は、笑福亭仁鶴ふう にいえば「どんなんかなー」と、つねに MSXの次の一歩を考えているところ だ。MSXは、もちろんアスキーの規 格だが、新しいMSXは山神さんたち の提案や努力や要望や行動や実験が強 く反映している。

外見的には寡黙なA 1 GTに代わっ て、山神さんとGT開発チーム(写真参 照)にお話をうかがった。

いちばん苦労したのは、ときいたら、 「場所ですね」(長谷川さん) 「不要輻射です」(綾部さん) 「(にっこり)」(麻生さん)

長谷川さんは、STとおなじスペー スのなかに増大した中身をつめこむの



に苦労したのだそうだ。

綾部さんの「不要輻射」とは、電子機 器が出す不要な電波のこと。この規制 が数年まえから厳しくなっているうえ に、GTは当初日AM256K(STとお なじ)の予定で進めていたのが、とちゅ うで512Kに増えてアヘアへしたらし い。これは、マイクロキャビンをはじ めとするソフトハウス側からの強い要 望に応えたものだそうだ。

麻生さんは、MSXView関係で苦 労したのだろうか。GTに付属する Viewのマニュアルは、ワープロのマ ニュアルのように簡潔にすっきりとま とめられている。とくにくふうした点 は、ときくと、マニュアルをそっと裏 返して見せてくれた。そこには、文字 の基本入力のガイドも含めて、キーボ ード操作の一覧表があった。

「GTは、RAM容量の大きいMSX でもありますが、同時にROMの多い MSXでもあるんです」(山神さん)。S TのROMは1536Kバイトだが、GT のROMはMSXViewなどが増えて



AIGTに付属するマニュアル。MSXViewのマニ ュアルが | 冊増えて、計4冊になった。 | 冊 | 冊に奥の深い可能性が眠っている

2048Kバイト。しかも、SRAMまで 32Kバイトと、STの倍に増えている。 MIDI端子もINとOUTの2つが ついているし、「世界ではじめて」(山神 さん)という、BASICでMIDI音 源を鳴らせる新MSX-MUSICを 搭載している(29ページ参照)。見えな いところでかんばっているのがGTな O) 1:- 0

99,800円というギリギリの値段の由 来をきこうと思ったが、やっぱりやめ た。Mファンが980円なのと、おそらく おなじ理由にちがいないからだ。

栃窪宏男 **EDITOR & LEPRECHAUN** 山森尚 EDITOR IN CHIEF 北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR 山科敦之 FOITORIAL STAFF 加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英 +諸橋康一 ASSISTANT EDITORS 岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史 +符谷尚弘+鈴木伸-+所正彦+渡辺庸 CONTRIBUTORS 高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和+騰英之助+小林南樹 ●制作 ART DIRECTOR & COVER DESIGNER 井沢俊二 EDITORIAL OESIGNERS 井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE ILLUSTRATORS. しまづ★どんき+中野カンフー!+野見 山つつじ+成田保宏+南辰真 COVER ARTIST 佐藤任紀+元野一繁 COVER PHOTOGRAPHER 矢藤修三 +大嶋一成 FINISH DESIGNERS 侑)あくせす+株)ワードボップ 大日本印刷株式会社

●発売 徳間書店

PUBLISHER.

-の基板。

プロ

な

●発行·編集 徳間書店インターメディア

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆今月の「おはなしこんにちわっ」で 「エリツィンは淡谷のり子に似ている」 という指摘を読んで、やられた、と思 ったのはわたしだけだろうか。エリツ ィンが、だれかに似ているとは思って いたのだが「淡谷のり子」という明確な イメージにまでは到達できなかった。 ◆宮沢喜一と王貞治は、アゴの上げ方 が似ている。◆竹下登は、川端康成に 似ている。◆A1GTは横長のワニに 似ている。◆……それはともかく、A 1GTのことを考えていたら、とても 1人では全貌を把握しきれないような 気がしてきた。ワープロ、階層化ディ レクトリとRAMディスクの使える Olsk BASIC . OOS2 . PCM. R800……。そこにMIDIとViewが加 わった。これだけのものが入っていて、 どうしてこういう値段でいられるのか、 考えてみれば不思議な気もする。

A D * I N D E X

アスキー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	長 3
電子技術教育協会	43
徳間書店87~	~89
日本テレネット	-83
ブラザー工業・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	₹2
マイクロキャピン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	-84
松下電器産業・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	€ 4
もものきはうす	-86



企画課係長・山神英昭さん。つね 取り組んでいる、元気で明るい人。 ほんとは笑顔がかわいい



技術部システム機器課・綾部洋一 にMSXに対して前向きの姿勢で さん。MIDIに関係する部分を開発 朗さん。ROMが増え、RAMが追加 しつつ、電波を遮断した特別室で され、MIDI端子も2つ出てきて、 不要輻射とも戦った、

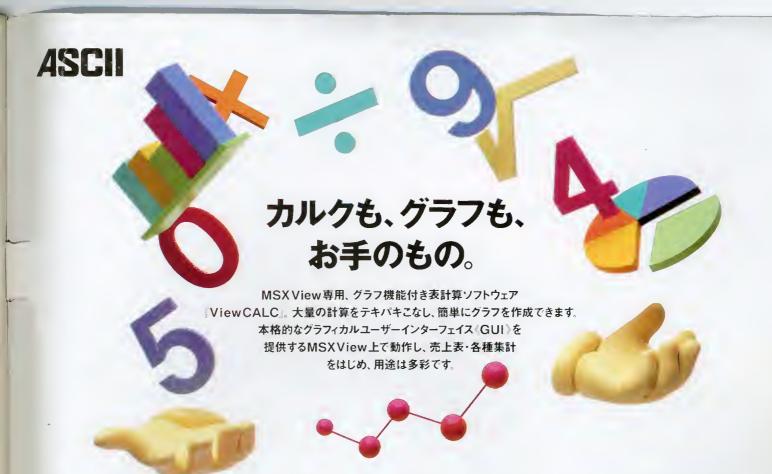


技術部システム機器課・長谷川隆 レイアウトに苦労した



技術部ソフトウェア課・麻生玲子 さん。MSXViewによるGTの説明 (GTBook)など、おもにView関係 で頭を使った

伊忍道と幻影都市を政略しつつ、 12月8日発売為980点 付録ディスクはトランプゲーム付き!



MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC[ビュウ・カルク]

や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

MSX turbo 日専用

価格14,800円 (送料1,000円)

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。) ■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、 ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種 類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の 関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ 関数を作成することも可能。

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算

ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿

■対応機種:MSX turbo R專用

■パッケージ内容:ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)/マニュアルー式

本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。 ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。



MSX turbo 日専用グラフィカルユーザーインターフェイス

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、 MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、 本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス 《GUI》を提供する「MSXView」。テキストエディ タ、グラフィックツール、プレゼンテーションツール などのプログラムが付属。MSXにGUIの思想 と主張を与える、必須ソフトです。

■特長: ●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン 操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザ インターフェイス/「MSXView」対応ソフトなら使用方法は すべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが 簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、 ViewDRAW, ViewPAINT, PageBOOK

■対応機種: MSX turbo R専用

■バッケージ内容: システムディスク(3.5-200)/OverVIEW ディスク(3.5-200)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル

MSX turbo R専用



価格9,800円 (送料1,000円)



高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface[エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス]

MSX HD Interface

価格30,000円 (送料サービス)

ハートディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。「View CALC」や「MSXView」の システムファイルおよびデータを保存しておくのに便利です。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

■対応機種:国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。 ▶「HO Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、株アス キー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX 增設RAM力-価格30,000円 (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジ てす。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことがてきます。

■対応機種: MSX2、MSX2+、MSX turbo R 「View CALC」、「MSXView」をご使用になる時、「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスク

に各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。 * 注意 MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-OOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容 は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

【ご注意】FS-AIGT(松下電器産業株式会社製)には、『MSXView』が内蔵されています。 ●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です ●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

